Inhalt

Das Abenteuer geht weiter 1
Einleitung 1
Es kann losgehen: Schnelles Starten 3

Erste Schritte 5
Systemanforderungen 5
Installieren des Spiels 5
Starten des Spiels 6
Konfigurieren der Steuerelemente 7
Speichern eines Spiels 8

Am Anfang des Weges 9
Das Startmenü 9
Das Spielmenü 10
Das Menü „Optionen“ 11

Hindernisse überwinden 13
Steuern des Prinzen 13
Die Suche nach dem richtigen Weg 16
Fallen erkennen 17
Feinde erkennen 19

Im Kampf gegen Feinde 22
Kampfbewegungen 22
Verwenden der Nahkampf-Waffen 23
Verwenden des Bogens 28

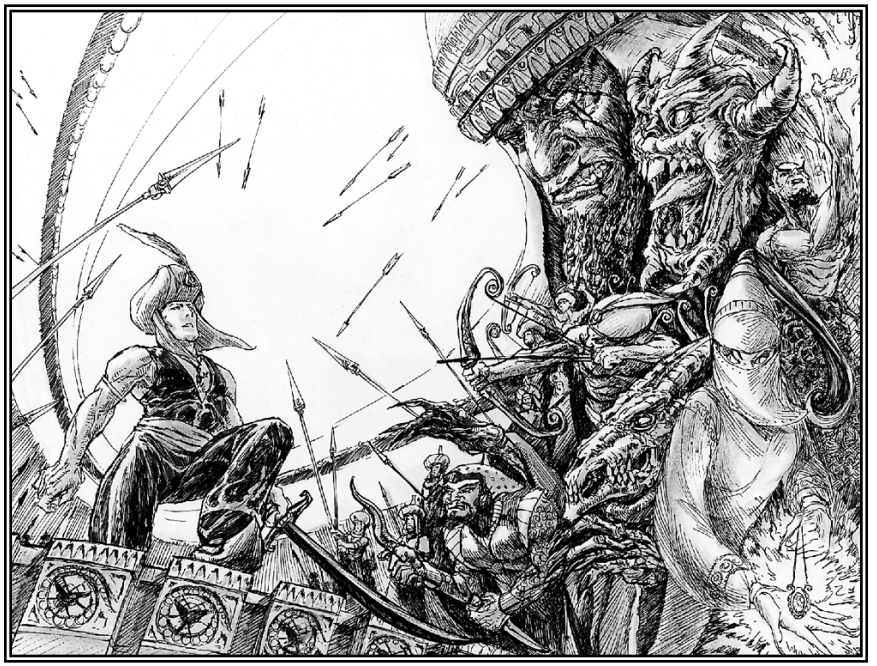
Der Kampf ums Überleben 30
Praktische Ratschläge 30
Krankheiten und Heilung 32
Zaubertränke 33
Tod 34

Fehlerbehebung 35

Die Steuerung im Überblick 41

Credits 44

Das Abenteuer geht weiter



Einleitung

Manchmal kommt es Dir noch immer vor wie ein Traum. Du warst ein Unwürdiger, ein blinder Passagier auf einem Schiff, auf dem Weg in ferne Länder, und jetzt bist Du der Prinz von Persien.

Als Du zum ersten Mal den Strand dieses zauberhaften Landes unter Deinen Füßen spürtest, dachtest Du an nichts weiter als an Dein eigenes Leben. Doch dann sahst Du die schöne Tochter des Sultans, und von diesem Moment an gehörte Dein Herz ihr allein. Schon bald kämpftest Du gegen die zahlreichen Feinde des Sultans um die Freiheit der Prinzessin und um Dein Leben. Durch Deine Mühen und Deine Hingabe erwarbst Du das Recht, sie zu Deiner Braut zu machen. Die Hochzeitsfeier war märchenhaft, und das gesamte persische Volk feierte gemeinsam den Sieg über den bösen Jaffar und den wiedergewonnenen Frieden im Land des Sultans.

Doch nicht alle freuten sich aus vollem Herzen; Du warst so gefangen vom Anblick Deiner Geliebten, daß Du gar nicht bemerktest, daß König Assan, des Sultans jüngerer Bruder, bei der Feier kaum lächelte und schon vor Ende des Banketts das Fest verließ.

Nachdem die Feierlichkeiten vorüber waren, gewöhntest Du Dich allmählich an Deine neue Rolle als Ehemann und Schwiegersohn. Als die Nachricht kam, daß König Assan die Familie des Sultans zu sich einladen wolle, beschlich Dich ein ungutes Gefühl. Es hieß, König Assan sei ein unbarmherziger Herrscher, und es gab unerfreuliche, wenn auch vage Gerüchte über sein Verhalten und das seines Sohnes Rugnor. Man munkelte überdies, der Sultan und Assan seien einander nicht allzu wohlgesonnen. Der Sultan verwarf Deine Bedenken und bestand darauf, die Einladung anzunehmen. Eine solche Gelegenheit, die Beziehungen zwischen den beiden Ländern zu verbessern, solle man besser nicht ungenutzt lassen.

Und so begabst Du Dich zusammen mit deiner Gemahlin und dem Sultan auf die Reise. Es war ein Genuß, das fremde Land kennenzulernen und mit der Prinzessin stundenlang die eindrucksvolle Umgebung zu erkunden. Es war wie ein Urlaub fernab all deiner Verpflichtungen, und eure Stunden zu zweit waren unvergleichlich. Die Anspannung zwischen dem Sultan und Assan schien nachzulassen, als habe der Besuch eine Versöhnung der beiden bewirkt. Der geheimnisvolle Rugnor war nirgendwo zu sehen.

Alles schien glücklich zu verlaufen, bis Ihr am heutigen Abend zu einer besonderen Vorführung eingeladen wurdet, die für die Augen einer verheirateten Frau ungeeignet schien. So wurde die Prinzessin in ihre Gemächer geschickt; Du wolltest Dich ihr anschließen, aber es wäre beleidigend gewesen, Assans Einladung auszuschlagen. Aus Angst, die gerade neu entstehende Eintracht zwischen den beiden Herrschern zu stören, erklärtest Du Dich bereit, sie allein gehen zu lassen. Was würdest Du jetzt dafür geben, aller Höflichkeit und Diplomatie zum Trotz mit ihr gegangen zu sein!

Während der gesamten ‚Vorführung' warst Du in Gedanken bei deiner Gemahlin; das mag der Grund sein, warum der Angriff Dich derart überraschen konnte. Nun bist Du deiner Waffen und Gewänder beraubt und in ein feuchtes Verlies gesperrt worden. Du bist meilenweit von Deinem Zuhause entfernt, in einem unbekannten, plötzlich feindlichen Land, und Deine einzigen Waffen sind Dein Verstand und Dein Mut.

Glücklicherweise hast Du so etwas schon einmal erlebt…

Es kann losgehen: Schnelles Starten

Du kannst PRINCE OF PERSIA 3D installieren, indem Du die Spiel-CD in Dein CD-ROM-Laufwerk einlegst und dann die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgst. Wenn beim Installieren des Spiels Schwierigkeiten auftreten oder Du detailliertere Anweisungen wünschst, lies ab Seite 5 den Abschnitt *Spielbeginn*. Wenn Du das Spiel installiert hast, doppelklicke auf das Symbol PRINCE OF PERSIA 3D, um zu beginnen. (Du kannst das Spiel auch vom Menü Programme aus starten.) Nach der Einleitungssequenz erscheint das Startmenü. Wähle Neues Spiel und mach Dich bereit für das Abenteuer!

Fortbewegung

Einfache Bewegungssteuerung

Zahlenblock [8] . . . . . **Vorwärts laufen**

[Shift] + Zahlenblock [8] . **Vorwärts gehen/Über Hindernis klettern**

Zahlenblock [2] . . . . . **Rückwärts gehen**

Zahlenblock [7] . . . . . **Schritt nach links**

Zahlenblock [9] . . . . . **Schritt nach rechts**

Zahlenblock [4] . . . . . **Nach links wenden**

Zahlenblock [6] . . . . . **Nach rechts wenden**

Zahlenblock [5] . . . . . **Schnell umdrehen**

[Alt] . . . . . **Sprung nach oben**

[C] . . . . . **Hinhocken/Kriechen**

Um auf einen hohen Vorsprung zu klettern, kannst Du die Taste [Alt] drücken und *festhalten*. Du springst dann nach oben und greifst automatisch nach dem Vorsprung. Während Du die [Alt]-Taste gedrückt hältst, drücke im Zahlenblock die [8], um auf den Vorsprung hinaufzuklettern, oder eine Richtungstaste, um Dich in dieser Richtung an dem Vorsprung entlangzuhangeln. Wenn Du die Taste [Alt] losläßt, fällst Du hinunter. Weitere Informationen zu den Bewegungen sind im Abschnitt *Steuern des Prinzen* zu finden, der auf Seite 13 beginnt.

Umschauen

Solange Du Dich nicht mitten im Kampf befindest, kannst Du Dich durch Drücken und *Festhalten* der Taste [Enter] im Zahlenblock umschauen (dabei ändert sich die Perspektive der Kamera). Mit den Richtungstasten kannst Du den Blickwinkel verändern. Während Du Dich umschaust, kannst Du Dich nicht fortbewegen, aber beim Festhalten an einem Vorsprung kannst Du Dich umschauen, wenn Du die Taste [Shift] oder [Alt] gedrückt hältst.

Kampf

Einfache Kampfsteuerung

[Q] oder [Ctrl] + Zahlenblock [4] . . **Von links angreifen**

[W] oder [Ctrl] + Zahlenblock [8] . . **Von vorn angreifen**

[E] oder [Ctrl] + Zahlenblock [6] . . **Von rechts angreifen**

[S] oder [Ctrl] + Zahlenblock [2] . . **Angriff abblocken**

[Shift] + [Q] oder Zahlenblock [4] . . **Von links täuschen**

[Shift] + [W] oder Zahlenblock [8] . . **Von vorn täuschen**

[Shift] + [E] oder Zahlenblock [6] . . **Von rechts täuschen**

Zahlenblock [5] . . . . . **Zum nächsten Gegner wenden**

[1] . . . . . **Nahkampf-Waffe wählen**

[2] . . . . . **Bogen/Pfeilart wählen**

[Spacebar] oder [Enter] . . . . . **Waffe ziehen/wegstecken (Kampf beginnen/beenden)**

Wenn Du in den Kampfmodus wechselst (Deine Waffe ziehst), wendest Du Dich automatisch gegen den Gegner, der Dir am nächsten ist, und wirst durch Angriffe nicht so leicht verwundet. Während des Kampfes kannst Du nicht laufen, springen oder Gegenstände benutzen. Wenn Du eine solche Aktion ausführen möchtest, mußt Du zunächst Deine Waffe wegstecken. Um die Waffe zu wechseln, mußt Du den Kampf ebenfalls unterbrechen. Mit den Tasten [1] und [2] kannst Du entweder Deine Nahkampf-Waffe oder Deinen Bogen auswählen. Durch mehrfaches Drücken einer Auswahl-Taste kannst Du zwischen verschiedenen Nahkampf-Waffen oder verschiedenen Pfeilen wählen. Nach dem Loslassen der Auswahl-Taste wird die gewählte Waffe hervorgehoben und in der unteren rechten Ecke des Bildschirms durch ein Symbol angezeigt. Einzelheiten über das Kämpfen findest Du im Abschnitt *Im Kampf gegen Feinde* ab Seite 22.

Gegenstände verwenden

Wenn Du nahe bei einem Gegenstand bist, den Du aufheben oder benutzen kannst, beispielsweise einem Schlüssel oder Hebel, drücke die Taste [Ctrl], um den Gegenstand zu nehmen oder zu verwenden. Dies funktioniert jedoch nur, wenn keine weiteren Tasten gedrückt sind; Du kannst nicht gleichzeitig laufen und einen Zaubertrank trinken. Denke auch daran, daß Du jeden Zaubertrank, nach dem Du greifst, automatisch trinkst.

Die Geschichte des Prinzen von Persien begann natürlich nicht mit dieser Gefangennahme im Palast König Assans. Nein, dies ist nur eines der vielen Abenteuer im Leben dieses legendären Helden, und seine Geschichte hat ihren Ursprung in einem fernen Land, dessen Hauptstadt von den Streitmächten eines unbekannten Feindes angegriffen wurde…

Als die Heerscharen die Stadttore belagerten, band die Königin dieses alten Volkes ihren Sohn, den Prinzen und Thronerben, in einer Wiege aus robustem Holz fest. Während sie zu allen guten Geistern betete, öffnete sie das Burgwehr und sah zu, wie die Wiege vom Burggraben in den Fluß schwamm und aus ihren Blicken verschwand.

Das Kind hatte einen glücklichen Stern, der es sein Leben lang begleiten sollte. Und so gelangte die Wiege sicher an Land, viele Meilen entfernt, wo sich das Süßwasser aus dem Fluß im Schatten einer großen Stadt mit dem salzigen Wasser des Meeres vermischte. Der Junge wuchs unter den Armen auf, lernte sich durch Betteln und Stehlen zu ernähren und sich dort, wo sein Verstand ihm nicht weiterhalf, auf seinen Charme zu verlassen. Zuneigung, Luxus und Sicherheit war nur noch eine verschwommene Erinnerung.

An der Schwelle zum Erwachsenwerden hatte sich

Erste Schritte

In diesem Abschnitt findest Du alle Informationen, die Du zum Installieren von PRINCE OF PERSIA 3D und zum Einstieg in das Spiel benötigst. Bei technischen Schwierigkeiten findest Du Informationen zur *Fehlerbehebung* ab Seite 35.

Systemanforderungen

Damit Du PRINCE OF PERSIA 3D spielen kannst, muß Dein System den Mindestanforderungen entsprechen, die auf der Verpackung angegeben sind. Für ein optimales Spielerlebnis empfehlen wir:

Empfohlenes System:

- Pentium 266 MHz IBM PC oder kompatibler Rechner
- Windows-kompatible 16-bit-Soundkarte
- 64 MB RAM
- Windows® 95 oder 98
- 4fach CD-ROM-Laufwerk
- PCI oder AGP 3D-Beschleuniger mit 8 MB RAM
- 100 % Microsoft- (oder Logitech-) kompatible Maus
- Microsoft Mouse-Treiber, Version 9.00 oder höher, bzw. Logitech Mouse-Treiber, Version 6.24 oder höher

HINWEIS: *Dieses Spiel wird von Windows® NT-Systemen nicht unterstützt. Multitasking ist während des Spielens von PRINCE OF PERSIA 3D nicht zu empfehlen.*

Zusätzlich zu den grundlegenden Systemanforderungen ist es für das Spiel erforderlich, DirectX 6 und QuickTime 4 auf der Festplatte zu installieren. Die Optionen zur Installation dieser Programme werden beim Installieren des Spiels angezeigt.

Installieren des Spiels

Zum Spielen müssen die PRINCE OF PERSIA 3D-Spieldateien auf der Festplatte installiert sein; die PRINCE OF PERSIA 3D-CD muß sich im CD-ROM-Laufwerk befinden.

Lege die CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Wenn das Popup-Fenster erscheint, klicke auf die Option Installieren. Wenn Du die automatische Ausführung in Windows abgeschaltet hast oder diese nicht funktioniert, **durchsuche** die CD und doppelklicke auf das Setup-Symbol. Befolge alle Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation zu beenden.

Deinstallieren des Spiels

Wähle die Option Deinstallieren aus dem Autorun-Menü, oder wähle Einstellungen aus dem Windows Startmenü und danach Systemsteuerung. In der Systemsteuerung wähle Software, klicke auf PRINCE OF PERSIA 3D und danach auf die Schaltfläche Hinzufügen/Entfernen. Das Spiel sowie alle dazugehörigen Komponenten werden von deiner Festplatte entfernt (mit Ausnahmen der von Dir gespeicherten Spiele und deiner Einstellungen).

Starten des Spiels

Jedesmal, wenn die CD eingelegt und das CD-ROM-Laufwerk geschlossen wird, zeigt das Autorun-Programm von PRINCE OF PERSIA 3D ein Menü mit den Optionen an, das Spiel zu spielen, DirectX 6 zu installieren, QuickTime 4 zu installieren, das Spiel zu deinstallieren oder die Infodatei README.TXT zu lesen. Du kannst PRINCE OF PERSIA 3D auch öffnen, indem Du in Windows auf Start und dann auf Programme klickst, danach den Ordner wählst, in dem das Spiel installiert wurde, und auf den Eintrag für PRINCE OF PERSIA 3D klickst.

Hinweis: *Bildschirmschoner sollten vor dem Spielen von PRINCE OF PERSIA 3D* ausgeschaltet werden.

Die deutsche Tastaturbelegung für 'Shift' ist 'Umschalt', für 'Ctrl' Strg, für 'Enter' Eingabe und für 'Spacebar' die Leertaste!"

Dieses Handbuch liefert nachfolgend umfassende und detaillierte Informationen darüber, wie das Spiel funktioniert. Es hat in letzter Minute jedoch einige Änderungen gegeben, die nicht mehr in das Handbuch aufgenommen werden konnten. Weitere Informationen hierzu findest Du in Deinem Spielverzeichnis in der Infodatei README.TXT.

der Junge bereits durch seine flinke Zunge, seine schnellen Finger und noch schnelleren Füße einen Namen gemacht. Er hatte genug von der Stadt seiner Kindheit, und – um ehrlich zu sein – die Stadt hatte genug von ihm. Er träumte von Abenteuern, und auf der Flucht vor der Stadtwache versteckte er sich als blinder Passagier auf einem Schiff, das zu den weißen Stränden Persiens fuhr. Ein gestohlenes Schwert war seine einzige Waffe, aber sein Herz war voll jugendlicher Hoffnung.

Er fand ein Land vor, das in Dunkelheit eingehüllt war. Der Sultan von Persien war fort, er kämpfte in einem Krieg auf fremdem Boden. Sein treues Volk hatte es schwer, die hohen Steuern zu zahlen, die der Regent des Sultans, der Großwesir Jaffar, erhoben hatte.

Einige sagen, der Jüngling gelangte in den Palast mit der Behauptung, ein königlicher Besucher aus dem Ausland zu sein. In geliehenen Gewändern aß er mit Jaffar persönlich zu Abend. Später suchte er aus Neugier die Tochter des Sultans auf, die vor den Blicken aller Männer versteckt worden war. Andere behaupten, er sei zufällig über die hohe Mauer des verbotenen Garten geklettert (auf der Flucht vor dem Gesetz). Aber alle sind sich einig, daß er sich in dem Moment, als er die Prinzessin im Mondlicht unter einem Baum stehen sah, sofort in sie verliebte. Sie hingegen war bezaubert von

Konfigurieren der Steuerelemente

Verwenden eines anderen Controllers

Wenn Du Prince of Persia 3D mit Hilfe eines Game Pads oder einer Spielsteuerung spielen willst, muß diese für Windows konfiguriert sein. Diese Konfiguration kannst Du vornehmen, indem Du die Systemsteuerung öffnest und auf das Symbol Spielsteuerungen klickst (Windows 98: Gamecontroller). Wenn Dein Gerät unter den Steuerungen aufgelistet ist, solltest Du Prince of Persia 3D damit spielen können. Wenn es nicht in der Liste steht, lies den Absatz *Einrichten einer Spielsteuerung* auf Seite 36 im Abschnitt *Fehlerbehebung*. Denke daran, daß Joysticks von Prince of Persia 3D nicht unterstützt werden.

Die vorgegebenen Tastaturbefehle sind in diesem Handbuch angegeben. Informationen zu den vorgegebenen Befehlszuordnungen für andere Spielsteuerungen findest Du im Abschnitt *Die Steuerung im Überblick*, der auf Seite 41 beginnt.

Navigieren der Menüs

Durch die Menüs dieses Spiels kannst Du entweder mit der Maus oder mit der Tastatur navigieren. Klicken bedeutet in diesem Handbuch, daß der Mauszeiger an die gewünschte Stelle auf dem Bildschirm bewegt und die linke Maustaste gedrückt wird. Mit der rechten Maustaste klicken bedeutet, daß der Mauszeiger an die gewünschte Stelle auf dem Bildschirm bewegt und die rechte Maustaste gedrückt wird. Doppelklicken bedeutet, zweimal schnell hintereinander zu klicken. Auch mit Hilfe der Tastatur kannst Du verschiedene Menüpunkte auswählen. Drücke Tab oder die Richtungstasten im Zahlenblock, um Deine Auswahl zu markieren, und dann Enter, um sie zu aktivieren.
Mit Esc lassen sich die meisten Fenster schließen.

Neubelegung der Tastatur und anderer Steuerungen

Um die Steuerelemente neu zu belegen, wähle aus dem Startmenü oder dem Spielmenü Optionen, oder drücke F4. Wähle Steuerelemente aus dem Menü Optionen, und klicke auf Steuerelemente konfigurieren.

Oben im Bild gibt es einen Schalter zur Auswahl der zu konfigurierenden Steuerung. Darunter befindet sich eine Bildlaufleiste mit Befehlen. Für jeden Befehl sind zwei verschiedene Befehlszuordnungen möglich. Klicke neben dem jeweiligen Befehl auf das Feld Primär oder Sekundär und drücke eine neue Taste, um die Zuordnung dieses Befehls zu ändern. Wenn die Taste bereits zugeordnet war, wird die alte Zuordnung so aufgehoben. Drücke Esc, um den Befehl unverändert zu lassen. Esc und die Funktionstasten können nicht neu zugeordnet werden.

Wenn Du die Konfiguration deiner Steuerelemente beendet hast, wähle OK, um die Änderungen zu speichern, oder Abbrechen, um die Änderungen aufzuheben und zum Menü Optionen zurückzukehren. Klicke auf Standard wiederherstellen, um allen Befehlen wieder ihre ursprüngliche Zuordnung zuzuweisen. Du kannst dieses Fenster nicht schließen, wenn Du noch nicht alle Befehle zugeordnet hast.

Speichern eines Spiels

Prince of Persia 3D benötigt auf der Festplatte Speicherplatz für gespeicherte Spiele und temporäre Dateien. Jedes gespeicherte Spiel benötigt 30 KB Festplattenspeicherplatz. **Hinweis:** *Regelmäßig speichern!*

Wenn Du Prince of Persia 3D spielst, wird Dein Spiel jedesmal automatisch abgespeichert, wenn Du einen Level erfolgreich abgeschlossen hast. Wenn Du zu einem anderen Zeitpunkt speichern möchtest, drücke die Taste Esc, und wähle im Spielmenü Spiel speichern. Du kannst auch F6 drücken, um während des Spielens schnell zu speichern. Wenn Du F9 drückst, kannst Du jederzeit die aktuellste der schnell gespeicherten Dateien laden. Denke daran, daß beim Schnellspeichern jedesmal die vorherige Datei überschrieben wird.

seinem Mut, seiner Ernsthaftigkeit und seinem Aussehen.

Aber es kam zur Katastrophe. Der Wesir war ein ehrgeiziger Mann, der eine Verschwörung anzettelte, um während der Abwesenheit seines Herrschers den Thron an sich zu reißen und die schöne Tochter des Sultans zur Heirat zu zwingen. Als er das Paar im Garten überraschte, geriet er in großen Zorn, ließ den Jüngling in den Kerker werfen und schleifte die Prinzessin in ihr Turmzimmer. Dort beschwor er eine Sanduhr und gab der Prinzessin nur eine Stunde, sich zu entscheiden: ihn zu heiraten oder zu sterben.

Tief unter ihr war der unwürdige Freier der Prinzessin in einer schwierigen Lage. Es fiel ihm zwar leicht aus seinem Verlies zu entkommen, aber er hatte keine Waffe. Es kostete ihn Glück und Geschicklichkeit, an Wächtern vorbeizukommen und Fallen zu umgehen, bis er ein Schwert fand. Von diesem Moment an kam er kaum noch dazu, es aus der Hand zu legen. Jaffar hatte seinen Umsturz schon länger geplant, und die Soldaten im Palast waren ihm treu ergeben. Er kämpfte jedoch verbissen, als könne er spüren, daß ihm nicht viel Zeit blieb.

Am Anfang des Weges

Bei Spielbeginn wird ein Einleitungsfilm gezeigt. Durch Drücken einer beliebigen Taste wird die Filmsequenz übersprungen. Am Ende des Films erscheint das Startmenü.

Das Startmenü

Das Startmenü steht nur zur Verfügung, wenn Du Prince of Persia 3D neu startest. Es enthält verschiedene Punkte, die Dir beim Starten oder Laden eines Spiels sowie beim Konfigurieren Deines Systems helfen.

Neues Spiel

Mit dieser Option beginnt ein neues Spiel. Du startest tief unten in Assans Kerker, und Deine einzige Waffe ist Dein Verstand. Viel Glück!

Spiel laden

Das Menü Spiel laden erreichst Du über das Startmenü, über das Spielmenü oder durch Drücken der Taste F3.

An einer Seite des Bildschirms befindet sich eine Bildlaufleiste mit den gespeicherten Spielen. Die gespeicherten Spiele werden in chronologischer Reihenfolge angezeigt, wobei das zuletzt gespeicherte Spiel an erster Stelle steht. Markiere einen Eintrag, dann wird ein Mini-Screenshot der Szene angezeigt, bei der gespeichert wurde. Doppelklicke, um ein gespeichertes Spiel zu laden, oder klicke auf die Schaltfläche Laden (drücke Enter), um das markierte Spiel zu laden. Durch Klicken auf Abbrechen (oder Drücken von Esc) gelangst Du zum vorherigen Bildschirm zurück.

Optionen

In das Menü Optionen gelangst Du über das Startmenü, das Spielmenü oder durch Drücken von F4. Es gibt mehrere Kategorien von Optionen, zu denen jeweils ein separates Untermenü gehört: Grafik, Sound und Steuerelemente. Diese Untermenüs werden im Abschnitt *Das Menü „Optionen“* ab Seite 11 detailliert erläutert.

Filmsequenzen starten

Wenn keine Spiele gespeichert sind, wird durch Auswählen von Videos zeigen automatisch der Einleitungsfilm gestartet. Andernfalls wird bei dieser Option das Menü Movies abspielen angezeigt; von dort aus kannst Du Movies erneut abspielen oder bestimmte Szenen anschauen, die Dir vorher entgangen sind, weil Du Spacebar gedrückt hast.

An einer Seite des Bildschirms befindet sich eine Bildlaufleiste mit den verfügbaren Filmsequenzen. Diese Leiste enthält nur Movies, die bereits während des Spiels gestartet worden sind. Wenn Du eine Szene markierst, erscheint eine Standaufnahme aus dem jeweiligen Movie. Doppelklicke, um eine Filmsequenz zu starten, oder klicke auf die Schaltfläche Starten (bzw. drücke Enter), um die markierte Szene anzuschauen. Wenn der Movie beendet ist, wird das Menü Movies abspielen erneut angezeigt. Durch Klicken auf Zurück (oder Drücken von Esc) gelangst Du zum vorherigen Bildschirm zurück.

Credits

Hiermit werden die Credits für Prince of Persia 3D angezeigt. Durch Drücken einer beliebigen Taste kannst Du die Credits verlassen und zum Startmenü zurückkehren.

Ende

Wähle diese Option aus, um das Spiel zu beenden und zu Deinem Windows Desktop zurückzukehren.

Das Spielmenü

Das Spielmenü ist während des Spiels jederzeit durch Drücken der Taste Esc zugänglich. Die Taste Esc bringt Dich auch wieder zum Spiel zurück. Das Spielmenü ist ähnlich aufgebaut wie das Startmenü, aber es bietet zwei zusätzliche Optionen:

Spiel speichern

Das Menü Spiel speichern kann über das Spielmenü oder durch Drücken von F2 erreicht werden.

Auf einer Seite des Bildschirms befindet sich eine Bildlaufleiste der bereits gespeicherten Spiele (falls vorhanden). Die gespeicherten Spiele werden in

Als er sich den Weg aus dem Kerker freigekämpft hatte und der einzige Weg zur Prinzessin durch einen geheimnisvollen Spiegel führte, sprang er furchtlos hindurch, obwohl er damit rechnen mußte, sich an den Scherben zu schneiden. Statt dessen ging beim Durchspringen des Spiegels ein schmerzhafter Ruck durch seinen Körper. Er blickte sich schnell um und sah eine schattenhafte Figur, die in die entgegengesetzte Richtung davonlief. Da er keine Zeit hatte, das Rätsel zu lösen, lief er weiter, obwohl er sich seltsam schwach fühlte. Verstohlen und zugleich erbittert kämpfte er sich nach oben in den Turm.

Nur wenige Türen trennten ihn von seinem Ziel, als er dem Schattenmann erneut begegnete. Beide zogen ihre Schwerter und griffen an. Doch bei jedem Hieb war dem Jüngling, als schlage er auf sich selbst ein, und die stumme Figur schien keinen Schmerz zu fühlen. Schließlich steckte er, halb verzweifelt und halb ermutigt, sein Schwert weg, woraufhin der Schatten dasselbe tat. Dann sprang er seinen Gegner an, und mit einem schwindelerregenden Ruck verschwand der Schatten, als habe der Jüngling ihn in sich aufgenommen. Plötzlich fühlte er sich stärker als je zuvor!

Mit seiner hinzugewonnenen Kraft war es ihm ein leichtes, Jaffar zu besiegen, er schlug den bösen Zauberer zurück, bis dieser in den Tod stürzte. Er eilte an die Seite

chronologischer Reihenfolge angezeigt, wobei das zuletzt gespeicherte Spiel an erster Stelle steht. Der Level sowie Datum und Zeitpunkt des Speicherns sind unter dem Namen angegeben. Neben der Liste befindet sich ein Mini-Screenshot des Spiels, das gerade gespeichert wird. Markiere ein bereits gespeichertes Spiel, um es zu überschreiben, oder wähle Leeres Feld, um beim Speichern einen neuen Eintrag in die Liste vorzunehmen. Du wirst aufgefordert, einen Namen einzugeben und auf Speichern (drücke Enter) zu klicken, um das Spiel zu speichern, bzw. auf Abbrechen (drücke Esc), um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren. Du kannst während des Spiels auch jederzeit auf F6 drücken, um schnell zu speichern. Zusätzlich wird das Spiel nach jedem erfolgreichen Abschluß eines Levels automatisch gespeichert.

Level neu starten

Hiermit gelangst Du zurück zum Anfang des aktuellen Levels. Du startest mit demselben Gesundheitszustand, denselben Waffen und Ausrüstungsgegenständen, mit denen Du den Level zuvor begonnen hattest.

Das Menü „Optionen“

Das Menü Optionen erreichst Du über das Startmenü, über das Spielmenü oder durch Drücken von F4. Es gibt mehrere Kategorien von Optionseinstellungen. Wenn Du sie vollständig angepaßt hast, drücke zur Bestätigung Akzeptieren oder Abbrechen, um Deine Änderungen aufzuheben und zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

Grafik

Auflösung: Grafiken mit höherer Auflösung erfordern einen leistungsfähigeren Prozessor und/oder einen 3D-Beschleuniger.

Helligkeit: Erhöhe den Helligkeitsgrad der Grafiken, um eine Umgebung besser sehen zu können, oder stelle ihn niedriger ein, um die Atmosphäre zu verstärken.

Kontrast: Erhöhe den Kontrast, um Details erkennen zu können, oder stelle ihn niedriger ein, um eine weichere, geheimnisvollere Oberfläche zu erhalten.

Kontrastgrad: Erhöhe die Intensität der Farben, wenn die Grafiken grau, farblos oder zu dunkel wirken; stelle sie niedriger ein, wenn die Farben zu lebhaft oder verwaschen sind.

Detaildarstellung: Je feiner Deine Grafiken dargestellt werden, desto höher sind die Anforderungen an Deinen Prozessor und Deinen 3D-Beschleuniger.

Sound

Lautstärke Musik und **SFX:** Zur Steuerung der relativen Lautstärke der Soundtracks und der Spezialeffekte.

Stereo umdrehen: Wenn Deine Lautsprecher Geräusche auf der falschen Seite wiederzugeben scheinen (wenn beispielsweise links ein Stein herunterfällt, Du den Aufprall aber aus dem rechten Lautsprecher hörst), kannst Du das Problem durch Aktivieren dieser Option lösen.

Test: Spiele einige Testsounds ab, um Deine Einstellungen zu überprüfen.

Steuerelemente

Steuerungsumkehr beim Rückwärtsgehen: Schalte diese Option ein, wenn die Steuerelemente beim Sichern verdreht zu sein scheinen.

Steuerelemente konfigurieren: Mit diesem Befehl öffnet sich ein neues Fenster, in dem Du die Standardkonfiguration deiner Tastatur und anderer Steuerelemente ändern kannst. Nähere Informationen zur Konfiguration der Steuerelemente findest Du unter *Neubelegung der Tastatur und anderer Steuerungen* ab Seite 8.

der Prinzessin, und das Paar war wieder vereint. Aber die Geschichte einer so wahren und dauerhaften Liebe kann natürlich nicht unbeschwert weitergehen…

Die beiden heirateten, und in ganz Persien wurde gefeiert. Es vergingen jedoch nur wenige Tage, bis ihr Glück erneut bedroht wurde. An einem ganz gewöhnlichen Tag betrat der neue Prinz die Haupthalle des Palastes und wollte seine Gemahlin und ihren Vater begrüßen. Aber sie erkannten ihn nicht! Er sah an sich herab und bemerkte, daß er die Kleider eines Bettlers trug. An der Seite der beiden stand ein Mann, der ein Ebenbild des Prinzen war. Als er versuchte, herauszufinden, was vor sich ging, forderte der Hochstapler die Palastwächter auf, ihn zu ergreifen, und sie schickten sich an, dem Befehl Folge zu leisten.

Er wußte zwar noch immer nicht, was geschehen war, wollte sich aber nicht erneut gefangennehmen lassen; daher sprang der Prinz aus einem der Fenster und rannte durch die Straßen der Hauptstadt, die Palastwächter dicht auf den Fersen. Da er keinen anderen Ausweg sah, wandte er sich zum Hafen und erreichte mit einem großen Sprung die Reling eines abfahrenden Schiffes. Innerhalb weniger Minuten war er wieder so tief unten wie zu Anfang, als blinder Passagier auf einem Schiff, das in ein unbekanntes Land unterwegs war.

Hindernisse überwinden

Der Weg zur wahren Liebe ist stets voller Hindernisse. In diesem Abschnitt findest Du genaue Anweisungen zur Fortbewegung in PRINCE OF PERSIA 3D sowie Informationen zu den verschiedenen Fallen, Feinden und anderen Schwierigkeiten, die sich Dir unterwegs in den Weg stellen können.

Steuern des Prinzen

Die Steuerung außerhalb der Kampfszenen

Zahlenblock [8] . . . . . Vorwärts laufen

[Shift] + Zahlenblock [8] . . . . . Vorwärts gehen/Über Hindernis klettern

Zahlenblock [2] . . . . . Rückwärts gehen

Zahlenblock [7] . . . . . Schritt nach links

Zahlenblock [9] . . . . . Schritt nach rechts

Zahlenblock [4] . . . . . Nach links wenden

Zahlenblock [6] . . . . . Nach rechts wenden

Zahlenblock [5] . . . . . Schnell umdrehen

[Alt] . . . . . Sprung nach oben/ Tauchen

[Alt] + Richtungstaste . . . . . Sprung in die jeweilige Richtung

[C] . . . . . Hinhocken/Kriechen

Num [Enter] . . . . . Umschauen (Ändern der Kameraperspektive)

[Ctrl] . . . . . Gegenstand aufheben/verwenden

Laufen: Du machst schnelle Laufschritte. Die Schritte sind geräuschvoll, und beim Laufen kannst Du gefährliche Stellen am Boden meist nicht rechtzeitig erkennen.

Gehen: Ein kurzes Drücken der Tasten bringt Dich jeweils einen Schritt weiter; wenn Du die Taste festhältst, bewegst Du Dich Schritt für Schritt vorwärts oder rückwärts, bis Du die Taste wieder losläßt. Im Gehen ist es einfacher, bestimmte Arten von Fallen zu umgehen oder unbemerkt an Wächtern vorbeizugelangen.

Schritt zur Seite: Du kannst einen Schritt zur rechten oder zur linken Seite machen.

Wenden: Mit diesen Tasten kannst Du Dich auf der Stelle drehen. Wenn Du sie beim Laufen oder Gehen drückst, änderst Du damit die Richtung.

Schnell umdrehen: Im Stehen oder Gehen bewirkt dieser Tastenbefehl eine schnelle Drehung auf der Stelle um 180 Grad. Wenn Du die Taste beim Laufen drückst, führt das zu einer schnellen, gleitenden Kehrtwende.

Klettern: Kleine Hindernisse übersteigst Du automatisch. Wenn Du an einer Barriere haltmachst, wende Dich direkt gegen sie und drücke [Shift] und [8] auf dem Zahlenblock. Wenn es möglich ist, überkletterst Du so größere Hindernisse. Wenn das Hindernis zum Überklettern zu hoch ist (d. h. die Körpergröße des Prinzen übersteigt), mußt Du wahrscheinlich hinaufspringen.

Springen: Durch Drücken der Taste [Alt] springst Du gerade nach oben. Du kannst auch vorwärts, rückwärts oder zur Seite springen, indem Du die Taste [Alt] und eine Richtungstaste im Zahlenblock drückst. Um weiter springen zu können, kannst Du beim Laufen vorwärts springen. Wenn Du die Taste [Alt] drückst und *festhältst*, greifst Du im Sprung nach dem nächstliegenden Vorsprung. Halte [Alt] weiter fest, und drücke [8], um auf den Vorsprung zu klettern, oder drücke eine weitere Richtungstaste, um Dich in der jeweiligen Richtung an dem Vorsprung entlangzuhangeln. Beim Loslassen der [Alt]-Taste fällst Du nach unten. An manchen Stellen kannst Du zwar hochspringen, aber nicht hochklettern. Das kann daran liegen, daß der Weg versperrt ist, oder daran, daß oben nicht genug Platz ist, um das Gleichgewicht zu halten.

Kletterseile und -stangen: Es gibt drei Arten von Seilen und Stangen, die Dir unterwegs begegnen werden: *verankerte* (unbewegliche), *senkrechte* Seile und Stangen, *verankerte waagerechte* Stangen und *freihängende* Seile. Um *verankerte* Seile oder Stangen zu erklettern, kannst Du entweder hochspringen, um danach zu greifen wie nach einem Vorsprung, oder einfach hingehen und [Shift] drücken. Du erkletterst dann das Seil oder die Stange. Am Seil kannst Du Deine Bewegungen mit den Richtungstasten steuern, entweder nach oben und unten oder nach links und rechts. An einigen *verankerten, waagerechten* Seilen kannst Du schaukeln, indem Du Zahlenblock [8]

Seine Pechsträhne war noch nicht zu Ende, aber vielleicht war alles Teil eines göttlichen Plans. Das Schiff, auf dem er sich befand, wurde von einem Sturm erfaßt und gegen die Felsen einer verlassenen Insel geschleudert. Dort fand er in einem vergessenen Piratennest einen fliegenden Teppich, der ihn weit weg in eine gebirgige Gegend brachte.

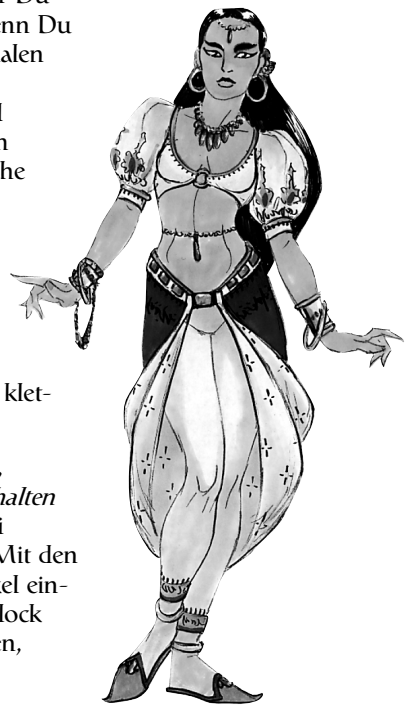
Er hatte Visionen, er hörte eine Frauenstimme, die ihn warnte, in Persien sei nicht alles, wie es ein solle, und seiner Gemahlin sei etwas zugestoßen. Als der Teppich hoch oben auf einem Berg in einer verfallenen Festung landete, erinnerte er sich an die Stimme, wie sie ihn zu sich rief. Von dem Moment an, als er den ersten Schritt ins Innere der Palastruinen tat, kam ihm der Ort merkwürdig vertraut vor. Ein fremdes Siegel in Form eines ‚S' war über die Tür gemalt worden, und in der Ruine wohnten scheußliche, schwebende Dämonenhäupter, denen eine abartige Form von Geisterbeschwörung Leben verliehen hatte.

Was der Prinz beim Erkunden der spukenden Zitadelle erfuhr, war für ihn ebenso überraschend wie traurig. In einem staubigen Durchgang fand er ein glänzendes Schwert. Als er es aufhob, überkam ihn eine Vision. Er sah die Halle, wie sie einst gewesen war, in all ihrem Glanz, und vor ihm stand die Frau, deren Stimme er gehört hatte. Von ihr erfuhr er, daß diese Festung einst die

drückst und festhältst. Durch Drücken von Zahlenblock [5] kannst Du Dich auf dieser Art von Seilen umdrehen. Durch Loslassen der Taste [Alt] oder [Shift] wirst Du vom Seil weggeschleudert; wenn Du Glück hast, auf einen nahegelegenen Vorsprung oder Steg. Mit *freihängenden* Seilen ist es etwas anders: Du mußt an das Seil springen, dann beginnt es zu schwingen. Durch Loslassen der Taste [Alt] läßt Du das Seil los und fliegst in die Richtung, in die der Schwung Dich trägt.

Schwimmen: Flache Wasserpfützen kannst Du im Laufen oder Gehen durchqueren, aber in tieferen Gewässern beginnst Du automatisch zu schwimmen. Beim Schwimmen kannst Du Dich mit Hilfe der Richtungstasten normal fortbewegen. Wenn das Wasser tief genug ist, kannst Du mit Hilfe der [Alt]-Taste tauchen. Wenn Du ins Wasser fällst, sinkst Du automatisch unter die Oberfläche.

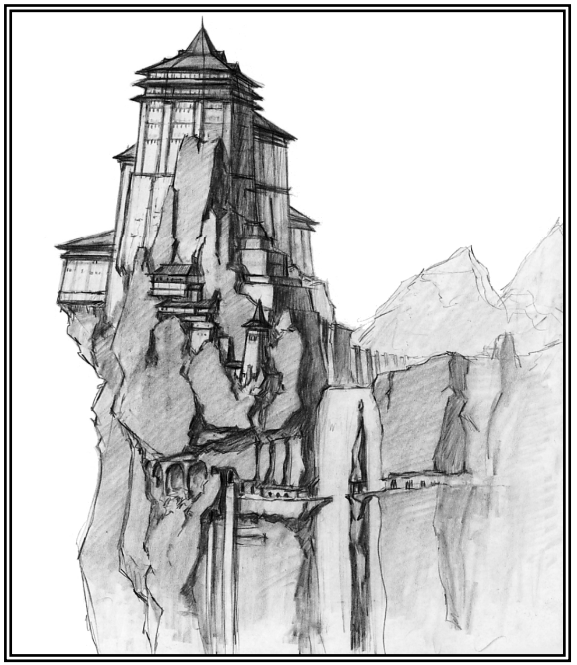
Unter Wasser läuft die Fortbewegung anders ab. Durch Drücken von Zahlenblock [8] richtest Du Dich nach unten, mit Zahlenblock [2] nach oben. Mit Zahlenblock [4] und Zahlenblock [6] wendest Du Dich in die jeweilige Richtung. Drücke [Alt], um vorwärts zu kommen. Um wieder aus dem Wasser herauszukommen, mußt Du Dich nach oben richten und zur Oberfläche hochschwimmen. Nach all den Jahren voller Abenteuer und Reisen ist Deine Ausdauer sehr groß, aber Du kannst nicht endlos die Luft anhalten. Wenn Du unter Wasser bist, wird anstelle der normalen roten Gesundheitsflaschen eine weisse angezeigt, die sich langsam leert, während Dir die Luft ausgeht. Wenn Du Dich noch unter Wasser befindest, sobald diese Flasche leer wird, ertrinkst Du.



Hinhocken: Drücke [C], um zu kriechen. In dieser Position bleibst Du, bis Du wieder [C] drückst, und mit Hilfe der Richtungstasten kannst Du Dich kriechend fortbewegen. In der Kriechposition kannst Du nicht springen, klettern oder Schritte zur Seite machen.

Umschauen: Solange Du nicht kämpfst, kannst Du Dich durch Drücken und *Festhalten* von Zahlenblock [Enter] umschauen (dabei ändert sich die Perspektive der Kamera). Mit den Richtungstasten kannst Du den Blickwinkel einstellen: Mit Zahlenblock [8] und Zahlenblock [2] wandert der Blick nach oben und unten, mit Zahlenblock [6] und Zahlenblock [4] dreht sich die Kamera im Uhrzeigersinn bzw. entgegengesetzt. Beim Umschauen kannst Du Dich nicht normal fortbewegen, aber Du kannst Dich auch dann umschauen, während Du Dich an einem Vorsprung festhältst, indem Du die Taste [Shift] oder [Alt] weiter festhältst.

Die Suche nach dem richtigen Weg



Sobald Du Dich auf den Weg machst, wirst Du auf Schwierigkeiten stoßen. Türen öffnen sich, Tore schlagen zu, Wasserlöcher und erschreckend tiefe Abgründe lauern hinter jeder Ecke. Nachfolgend sind einige der häufig auftretenden Situationen beschrieben, zusammen mit möglichen Lösungen.

Türen öffnen

Einige Tore und Türen sind bereits entriegelt. Sie öffnen sich automatisch, wenn Du auf sie zugehst. Wenn sich eine Tür nicht öffnet oder plötzlich zuschlägt, ist sie entweder verriegelt oder wird durch einen Schalter in der Nähe gesteuert. Suche in den angrenzenden Gängen nach Platten am Boden oder anderen beweglichen Gegenständen, um die Tür zu öffnen. Halte Augen und Ohren offen; wenn Du nicht weiter weißt, kannst Du die patrouillierenden Wächter beobachten, um herauszufinden, wie man hinausgelangt.

Hauptstadt des Landes gewesen sei, über das sein Vater herrschte. Diese Frau, die Königin, war seine Mutter, die ihn vor vielen Jahren auf den Wassern des Flusses in Sicherheit gesandt hatte, um dann an der Seite ihres Gemahls zu sterben. Sie verlangte von ihrem Sohn, daß er Rache nehme für den Tod seines Volkes.

Als er aus diesem Traum erwachte, fühlte er sich gequält; er wußte nicht, wie er die Bitte seiner Mutter erfüllen sollte, und war noch immer entschlossen, nach Persien und zur Prinzessin zurückzukehren. Er fand eine wundervolle Pferdestatue, die anders als der Rest der Festung nicht dem Verfall anheimgefallen war. Als er auf den Rücken der Statue sprang, erwachte sie zu Leben, und das Pferd trug ihn zu einem mysteriösen Tempel feindseliger Priester. Da sich sein Zauberpferd wieder in Stein verwandelt hatte, konnte er nicht umkehren. So kämpfte er sich seinen Weg frei zum Hauptturm des Palasts, in dem eine große blaue Flamme brannte.

Daraufhin wurde er, wenn man der Geschichte glauben darf, von einem Wächter niedergeschlagen und starb. Im Augenblick seines Todes stieg sein Schatten-Ich aus

Schlüssel und andere Gegenstände

Von Zeit zu Zeit wirst Du einen Schlüssel, ein Amulett oder ähnliche kleine Dinge finden, die vielleicht nicht sofort nützlich erscheinen. Hebe sie trotzdem auf. Wenn Du Deine Umgebung genau beobachtest, wird sich zur rechten Zeit herausstellen, daß jeder Gegenstand seinen Nutzen hat. Du findest beispielsweise bei einem Wächter einen Schlüssel und gelangst dann später zu einer verschlossenen Tür. Drücke Ctrl, wenn Du vor der Tür stehst, dann öffnet sich die Tür, sofern Du den richtigen Schlüssel hast. Du kannst mehrere Gegenstände gleichzeitig halten. Denke daran, daß Du die Gegenstände nicht von einem Level zum nächsten mitnehmen mußt. Wenn Du einen *Trank* findest, mußt Du bedenken, daß Du ihn automatisch trinkst, wenn Du ihn hochnimmst. Weitere Informationen über die Tränke findest Du im Absatz *Zaubertränke* auf Seite 33 in dem Abschnitt *Kampf ums Überleben*.

Außer den Gegenständen, die Du hochheben kannst, findest Du manchmal auch Hebel, Schalter und andere Dinge, die Du benutzen kannst, indem Du Ctrl drückst. Diese Dinge enthalten oft Hinweise für den Weg durch die Labyrinthe in den Kerkern und Palästen, die Du durchwanderst. Bestimmte Gegenstände wie Kisten oder Steinblöcke kannst Du nicht mitnehmen, aber Du kannst sie bewegen. Du kannst sie vorwärts stoßen oder nach hinten ziehen, indem Du Dich neben sie stellst und dann Ctrl und eine Richtungstaste im Zahlenblock drückst. Scheue Dich nicht, ein wenig zu experimentieren.

Ungewöhnliche Ausgänge

Der Weg nach draußen führt nicht immer durch die Tür. Du wärst nicht so weit gekommen, wenn Du immer den normalen Weg genommen hättest. Halte Ausschau nach losen Deckenfliesen, Falltüren, Wasserpfützen und anderen möglichen Auswegen.

Fallen erkennen

Wenn Du etwas Bestimmtes brauchst und an eine bestimmte Stelle gelangen mußt, kannst Du auf Deinem Weg in tödliche Fallen geraten. Die Hinterhältigkeit, mit der diese Fallen errichtet wurden, scheint keine Grenzen zu kennen außer der Phantasie ihrer wahnsinnigen Schöpfer, aber es gibt glücklicherweise auch einige althergebrachte Traditionen, die in jedem Kerker zu finden sind. Nachfolgend sind einige der häufig auftauchenden Fallstricke beschrieben.

Gefährliches Terrain

Der Boden selbst kann schon eine Gefahr darstellen. Glühende Kohlen, Fußangeln, Falltüren und andere Gefahren lauern demjenigen auf, der sich unvorsichtig bewegt. Die meisten dieser Fallen sind nicht unmittelbar tödlich, aber schwer zu erkennen, besonders beim Laufen. Die einzige Möglichkeit, keine Verletzung davonzutragen, liegt oft darin, die Fallen vorsichtig zu umklettern oder zu überspringen. Vergiß aber nicht, daß verborgene Bodenlöcher und ähnliche Fallen auch einen geheimen Weg darstellen können, wenn die Verletzungsgefahr nicht zu groß ist.

Bewegliche Klingen

Es gibt fast ebensoviele Möglichkeiten, beweglichen Klingen zu entkommen, wie es Abenteurer gibt, die in diesen teuflischen Vorrichtungen ihr Leben lassen müssen. Rotierende Sicheln oder rasiermesserscharfe Metallplatten, die sich wie die Zähne eines gefährlichen Tieres öffnen und schließen, sind häufig auftretende Varianten. Die meisten dieser furchteinflößenden Fallen können jedoch mit flinken Füßen und ein wenig Überlegung umgangen werden. Einige kannst Du überspringen, unter einigen kannst Du durchschlüpfen, und manche bewegen sich in einem festgelegten Takt, so daß Du Deine Bewegungen darauf abstimmen kannst. Leider bezahlst Du eine falsche Bewegung fast immer mit dem Leben.

Stachel, Pfeile und andere Geschosse

Lochmuster am Boden oder in der Wand warnen Dich vor einer Falle aus Stacheln oder Pfeilen. Sie sind leicht zu erkennen, wenn Du weißt, worauf Du achten mußt, aber es kann schwierig sein, an ihnen vorbeizukommen. Wenn die Stachel herausstehen, kann es genügen, vorsichtig hinüberzuspringen oder an der gegenüberliegenden Wand entlang zu gehen. Wenn aber Pfeile fliegen, können Dich nur schnelle Reflexe vor schmerzlichen Verletzungen bewahren, und einige der Geschosse sind mit Gift versehen.

Auslöser im Boden

Das Klicken unter den Füßen läßt jedem Abenteurer einen Schauer über den Rücken laufen, aber es gilt, unter allen Umständen weiterzugehen! Fallen dieser Art lösen oft hochschießende Flammen oder herunterfallende Felsblöcke aus, aber es gibt meistens eine kurze Pause zwischen dem Auslösen der Falle und den schmerzhaften Auswirkungen. Wenn Du läufst oder beiseite springst, kannst Du die Falle vielleicht ganz umgehen, aber wehe denen, die Dir auf den Fersen sind!

seinem Körper auf und berührte die Flamme, nahm sie in sich auf und kehrte in den Leichnam des Prinzen zurück, wodurch er zu neuem Leben erweckt wurde.

Erfüllt von dem heiligen Feuer, wurde er plötzlich von den adlerköpfigen Priestern verehrt, die ihn wenige Minuten zuvor noch hatten töten wollen (was ihnen ja auch gelungen war). Sie eskortierten den Prinzen zu dem Zauberpferd, das nunmehr bereit war, ihn nach Persien zurückzubringen. Er landete auf einem hohen Turm, in dessen Innerem er von Jaffar erwartet wurde! Es gab keinerlei Erklärung für die mysteriöse Rückkehr des schwarzen Magiers aus dem Reich der Toten; wahrhaftig, die Zeit reichte nicht für Erklärungen irgendwelcher Art. Der Prinz ging zum Angriff über, aber der böse Zauberer belegte ihn rasch mit einem Fluch, der ihn gefangennahm in einer Welt voller Alpträume. Der Prinz konnte nur überleben, indem er seinen Schatten freiließ. Im gleichen Augenblick aber, als Jaffar den Schatten des Prinzen in die Ecke gedrängt und mit einem blauen Feuerball in Flammen gesetzt hatte, erwachte der Prinz und sah, wie Jaffar zu einem Häuflein übelriechender Asche niederbrannte.

Er verwahrte die Asche in einer Dose und versiegelte sie. Daraufhin ging er zur Prinzessin, die aber in tiefem Schlaf lag, denn als sie bemerkt hatte, daß ein

Feinde erkennen

Wohin Du auch gehst, wirst Du auf Widerstand stoßen. Nachfolgend sind einige der häufig auftauchenden Figuren beschrieben, die sich Dir und Deine Zielen in den Weg stellen.

Wächter

Assans Soldaten bewachen die Türen und Gänge vom tiefsten Kerker bis hinauf in die höchsten Türme seines Palastes. Einige erfüllen nur ihre Aufgabe und sind nicht gewalttätiger oder grausamer als jeder Söldner auch; andere haben die bösartige Rücksichtslosigkeit ihres Herrschers übernommen. Sie alle sind Assan ergeben treu, da jeder Hinweis auf mangelnde Loyalität in der Vergangenheit mit dem Tod vergolten wurde. Im Kampf kannst Du von diesen ehrgeizigen Kriegern keine Gnade erwarten. Aber wie in jeder Armee gibt es auch hier gute und schlechte Soldaten, unkundige Rekruten ebenso wie Experten im Schwert- und Speerkampf. Die besten unter König Assans Gefolgsleuten bewachen die oberen Geschosse seines Palastes.

Schwarzmarktbanditen

An Marktplätzen und sogar in der Umgebung respektabler *Sokas* findet sich betrügerischer Abschaum, der darauf wartet, die Reichen und Unvorsichtigen zu berauben. Dort, wo Diebesgut und unerlaubte Waren gehandelt werden, warten solche Halsabschneider und Diebe an jeder Ecke! Die drohenden Blicke und tätowierten Körper dieser Banditen verschaffen ihnen an den Ständen und in den Marktpassagen viel Platz, und harmlosere Bewohner der Unterwelt sehen sie sowohl als Bedrohung als auch als Schutz. Beim Patrouillieren in ihrem Bezirk sind die Banditen ebenso hartnäckig wie alle anderen Wächter in der Stadt, und sie greifen schnell zum Schwert oder Kampfstab und wenden sich gegen jeden, der fremd ist, die Aufmerksamkeit der Obrigkeit erregen könnte oder möglicherweise irgend etwas Wertvolles bei sich hat.

Schlammteufel

Wo immer der Tod sich mit Verfall und Korruption vermischt, können abscheuliche Kreaturen auftauchen. Manche behaupten, diese sogenannten Schlammteufel seien das Werk böser Zauberer, andere behaupten, daß sie sich selbst erschaffen - aus mutierten Kanalratten und Fischen, die sich in den schmutzigen Tiefen ernähren. Die meisten dieser Monster haben nicht nur Hände, um ihre rostigen Schwerter zu führen, sondern auch Beine, die sie aus den verstopften Wasserlöchern ihrer Herkunft tragen. Aufgrund ihrer amorphen Form und Zusammensetzung sind die Schlammteufel schwierig zu verwunden, und sie hören erst dann auf zu kämpfen, wenn sie in Stücke gehackt worden sind – vielleicht, weil sie keinen Schmerz kennen…

Handlanger

Luftschiffe beherrschen den Himmel über Persien; sie sind Luxusgefährte für die Elite. Eine seltsame Art von Arbeitern hat sich herausgebildet, von denen die magischen Schiffe durch die Lüfte geleitet werden; sie leben und sterben, ohne je festen Boden unter den Füßen gehabt zu haben. Man erzählt sich, ihre Vorfahren seien zwar einfache Hafenarbeiter gewesen, aber diese Handlanger seien kaum noch als Menschen zu bezeichnen. Sie umwickeln ihre Hände und Greiffüße, um von den Hanfseilen keine Blasen zu bekommen, und ihre Gesichter sind mit Lumpen bedeckt zum Schutz vor Staub und Schmutz. Diese grobschlächtigen, affenähnlichen Wesen sind ebenso geschickt im Seilklettern wie im Umherwandern auf

Betrüger den Platz ihres geliebten Gemahls eingenommen hatte, war sie mit einem Zauber belegt worden. Die beiden konnten nicht ahnen, daß eine böse Hexe, deren Siegel der Prinz sicherlich erkannt hätte, für Jaffars Rückkehr und seine neue Macht verantwortlich war. Für den Augenblick waren ihre Pläne vereitelt, aber neue Machenschaften waren bereits im Gange, als der Prinz noch damit beschäftigt war, das Übel wiedergutzumachen, das Jaffar in seinem Namen begangen hatte. Die nächste Prüfung, die den Prinzen und die Prinzessin erwartete, war zwar Assan, des Königs Bruder, zuzuschreiben, aber wie Du bereits weißt, hatte die Hexe ihren persönlichen Rachefeldzug noch nicht aufgegeben … aber das ist eine andere Geschichte.

dem windgebeutelten Deck. Handlanger sind im Inneren der Luftschiffe zu Hause, wo sie die Maschinen warten, die die Schiffe in der Luft halten. Sie verteidigen ihr Territorium wütend mit allen Waffen, die sie gerade zur Hand haben.

Dämonen

Jeder boshafte, mysteriöse Geist, der keinen anderen Namen hat, wird Dämon genannt. Sie haben ebensoviele Umschreibungen und geheimnisvolle Mächte, wie Geschichten über sie erzählt werden, aber in letzter Zeit ist vor allem eine besonders schaurige Geschichte populär. Sie beschreibt ein bösartiges Wesen, doppelt so groß wie ein Mensch, aber fast nur aus Knochen bestehend, mit rauher Haut wie tote, graue Rinde. Dieser Dämon und andere seiner Art sollen aus den Leiden eines sterbenden Volkes hervorgegangen sein, und sie wandern in den Ruinen einer verlorenen Stadt umher, rachsüchtig und mit Äxten ausgestattet, die vor Blut triefen. Diese Berichte sind wahrscheinlich übertrieben, aber in verbotenen Gefilden sollte man dennoch vorsichtig und stets zur Verteidigung bereit sein.

Finstere Assassinen

Obgleich sie ihre Festung im Gebirge nur selten verlassen, sind die finsteren Assassinen als herzlose Mörder berüchtigt, die in den Dienst eines geheimnisvollen Souveräns genommen wurden. Die Fähigkeiten dieser gedungenen Mörder werden im ganzen Land mit Flüsterstimme weitererzählt, und mit jedem Jahr, das vergeht, mehren sich die Geschichten von ihren Untaten. Die Landbevölkerung macht Zeichen zur Abwendung des Bösen, wenn von ihnen die Rede ist, und niemand wagt es, Purpur und Schwarz zu tragen, da dies die Farben des Finsteren Kaders sind. Selbst wenn sie nur ein Zehntel der Morde begangen haben sollten, die ihnen zugeschrieben werden, stellen die Assassinen eine gewaltige Streitmacht dar.

Im Kampf gegen Feinde

Du wirst natürlich häufig feststellen, daß die schwersten Hindernisse, mit denen Du Dich auf Deinem Weg konfrontiert siehst, die Verbündeten und Günstlinge Deines Feindes sind, die Dir scheinbar bei jedem Schritt im Wege stehen. Um die Schlachten in PRINCE OF PERSIA 3D zu gewinnen, sind ein exaktes Zeitgefühl und die genaue Kenntnis der Möglichkeiten Deiner Waffen wichtig. Einige Feinde lassen sich einfach durch unnachgiebiges Zuschlagen beseitigen; die meisten Gegner sollten allerdings ernster genommen werden, und es ist wichtig, auf ihre persönlichen Stärken und Schwächen zu achten.

Wenn Du nach einer Waffe greifst, wechselst Du in den Kampfmodus, wobei sich der Blick durch die Kamera leicht verschiebt und die Bewegungssteuerung sich ändert. Du orientierst Dich automatisch in Richtung des Feindes, gegen den Du kämpfst, und jedes Angreifen und Abblocken hat nur auf diesen einen Gegner Wirkung. Der Gesundheitszustand Deines jeweiligen Gegners wird rechts auf dem Bildschirm durch eine Reihe blauer Flaschen angezeigt. Wenn die letzte dieser Flaschen leer ist, stirbt Dein Gegner.

Kampfbewegungen

Steuerung der Kampfbewegungen im Überblick

Zahlenblock [8] . . . . . **Schritt nach vorn**

Zahlenblock [2] . . . . . **Schritt zurück**

Zahlenblock [7] . . . . . **Schritt nach links**

Zahlenblock [9] . . . . . **Schritt nach rechts**

Zahlenblock [5] . . . . . **Zum nächsten Gegner wenden**

[1] . . . . . **Nahkampf-Waffe wählen**

[2] . . . . . **Bogen/Pfeilart wählen**

[Spacebar] oder [Enter] . . . **Waffe ziehen/wegstecken (Kampf beginnen/beenden)**

Schritt: Ein kurzes Drücken bringt Dich einen Schritt weiter, das Festhalten dieser Tasten ermöglicht es Dir, Schritt für Schritt vorwärts oder rückwärts zu gehen, bis Du die Taste losläßt. Ein Schritt beim Nahkampf ist natürlich verglichen mit den Laufen durch einen Gang ein kleiner und vorsichtiger Schritt.

Schritt zur Seite: Du kannst einen Schritt nach links oder nach rechts machen, um dem Schlag eines Gegners auszuweichen. Wenn Du einen Schritt zur Seite machst, bewegst Du Dich nicht genau auf einer Linie mit Deiner vorherigen Position, sondern behältst immer denselben Abstand zu Deinem Gegner bei, so daß Du ihn langsam umkreist. Du wendest Dich immer automatisch so, daß Du Deinem Gegner direkt gegenüberstehst. Sei vorsichtig! Bei Schritten zur Seite weichst Du Angriffen aus, die von vorn oder von der anderen Seite kommen, aber es kann auch passieren, daß Du genau in einen Angriff hineingehst (wenn er von der Seite kommt, auf die Du ausgewichen bist).

Schneller Schritt: Wenn Du eine Richtungstaste zweimal schnell hintereinander drückst, machst Du einen großen, schnellen Schritt, keinen kleinen vorsichtigen.

Zum nächsten Gegner wenden: Wenn Dir mehrere Gegner gegenüberstehen, wendest Du Dich mit der Zahlenblocktaste [5] zum nächsten Gegner. Denke daran, daß Du nur den Gegner verwunden kannst, dem Du direkt gegenüberstehst.

Waffe wählen: Um die Waffe zu wechseln, mußt Du zunächst den Kampfmodus verlassen. Mit diesen Tasten kannst Du, wenn vorhanden, zwischen der Nahkampf-Waffe und dem Bogen wechseln. Wenn Du den Bogen wählst, ist dieser die Waffe, mit der Du den Kampf beginnst. Wenn Du eine Auswahltaste mehrfach drückst, kannst Du entweder zwischen verschiedenen Arten von Nahkampf-Waffen oder zwischen unterschiedlichen Pfeilen wählen. Wenn Du Dich nicht im Kampf befindest, wird die gewählte Waffe unten rechts auf dem Bildschirm durch ein Symbol angezeigt.

Waffe wegstecken: Mit dem Wegstecken der Waffe gelangst Du in den normalen Bewegungsmodus zurück. In diesem Modus (ohne gezogene Waffe) kann jeder Hieb lebensbedrohlich sein, und es vergehen jedesmal kostbare Sekunden damit, eine Waffe wegzustecken und wieder zu ziehen. Während dieser Zeit bist Du äußerst leicht zu verwunden. Achte darauf, Deine Waffe nicht wegzustecken, solange Du nicht sicher bist, dem Zugriff des Gegners entkommen zu sein und schnell fliehen zu können.

Verwenden der Nahkampf-Waffen

Steuerung der Nahkampf-Waffen im Überblick

[Q] oder [Ctrl] + Zahlenblock [4]	**Von links angreifen**
[W] oder [Ctrl] + Zahlenblock [8]	**Von vorn angreifen**
[E] oder [Ctrl] + Zahlenblock [6]	**Von rechts angreifen**
[S] oder [Ctrl] + Zahlenblock [2]	**Abblocken**
[Shift] + [Q] oder Zahlenblock [4]	**Von links täuschen**
[Shift] + [W] oder Zahlenblock [8]	**Von vorn täuschen**
[Shift] + [E] oder Zahlenblock [6]	**Von rechts täuschen**

Obgleich Du Dein Abenteuer ohne Waffen beginnst, wirst Du auf Deinem Weg verschiedene Nahkampf-Waffen finden. Alle Waffen werden mit denselben Tastaturbefehlen gesteuert, und es werden ähnliche Bewegungen mit ihnen ausgeführt, beispielsweise Zuschlagen und Abblocken. Diese einfachen Bewegungen sind nachfolgend beschrieben, aber die Einzelheiten zu den Stärken und Schwächen jeder einzelnen Waffe sowie die speziellen Strategien zur Verwendung und Abwehr dieser Waffe sind in späteren Abschnitten beschrieben.

Von links angreifen: Von einer neutralen Position aus hebst Du Deine Waffe über die linke Schulter und bewegst sie in weitem Bogen nach vorn.

Von rechts angreifen: Von einer neutralen Position aus schlägst Du mit deiner Waffe in einem Bogen von rechts nach links. Der Schlag ist schneller zu führen als ein Angriff von links, aber auch weniger gefährlich.

Von vorn angreifen: Von einer neutralen Position aus hebst Du Deine Waffe über den Kopf und bewegst sie dann vor Deinem Körper nach unten, hoffentlich auf den Schädel Deines Gegners. Dieser Angriff ist normalerweise der langsamste, aber auch der gefährlichste.

Abblocken: Wenn ein Gegner angreift und Du diese Taste drückst, blockst Du in derselben Richtung ab, aus der der Gegner angreift. Wenn Du die Taste aber nach dem Angriff noch gedrückt hältst, blockst Du weiterhin in derselben Richtung ab; das Abblocken wird nicht automatisch für andere Angriffe angepaßt. Wenn Du die Taste zum Abblocken drückst, ohne daß Dein Gegner angreift, geschieht das Abblocken in einer zufälligen Richtung. Wenn Du einen Angriff erfolgreich abblockst, wirst Du ein wenig zurückgedrängt, sofern Du nicht schon mit dem Rücken zur Wand stehst.

Täuschen: Die Taste [Shift] in Verbindung mit einem Angriff ermöglicht es Dir, einen Angriff zu beginnen, diesen aber abrupt abzubrechen, was den Gegner im Idealfall zum Abblocken verleitet. Beispielsweise kann ein Hieb von rechts nach einer Täuschung von links höchst gefährlich für Deinen Gegner sein, wenn Du ihn damit überraschen kannst.

Gegenangriffe

Wenn einer der Kämpfenden einen Angriff startet und dieser abgeblockt wird, dauert es kurze Zeit, in eine neutrale Position zurückzufinden. Während dieser Zeit hat der Kämpfer, der abgeblockt hat, Gelegenheit zum *Gegenangriff*. Diese Angriffe kommen schneller als normale Angriffe, obwohl sie auch abgeblockt werden können, wenn Du all Deine Sinne beisammen hast. Gegenangriffe sind ungefährlicher als normale Angriffe, und um erfolgreich zu sein, müssen sie unmittelbar auf die Abwehr folgen. Auf Angriffe von vorn können keine Gegenangriffe folgen. Wenn Du links abblockst, solltest Du den Gegenangriff von rechts ausführen (und umgekehrt).

Kampfgrundlagen

Es überrascht wahrscheinlich nicht, daß die Grundlagen des Kämpfens auf dem gesunden Menschenverstand beruhen.

- Nutze Bewegungen zu Deinem Vorteil; im Kampf gewinnen häufig nicht die schnellsten Hände, sondern die schnellsten Füße!

- Du mußt lernen, wirkungsvoll abzublocken, da schon wenige Schwerthiebe Deinen Tag verderben können. Du weißt, daß die anderen in der Überzahl sind; sei also geduldig und kämpfe sauber und effektiv. Wenn Du von jedem deiner Gegner mehrere schwere Hiebe einsteckst, wirst Du nicht lange überleben.

- Drücke nicht immer wieder dieselben Tasten. Dadurch werden nicht nur Deine Angriffe vorhersehbar und leicht abzublocken, es verhindert auch, daß Du Deine Fähigkeiten voll ausnutzt. Du bist kein muskelbepackter Schläger, der wild alles angreift, was er vor sich hat. Du hast gelernt, genaue, geschmeidige und präzise Bewegungen auszuführen.

- Durch eine Kombination aus Täuschen, Angriffen von allen Seiten, Abblocken und Fußarbeit kannst Du alle Deine Vorteile ausnutzen. Einige deiner Feinde sind zwar leicht zu besiegen, aber wenn Du nicht an deiner Technik arbeitest, wirst Du gegen besser geschulte Gegner keine Chance haben.

- Denke daran, daß Du keine Mauern erklettern, Schluchten überspringen oder große Hindernisse überklettern kannst, ohne zuvor die Waffe wegzustecken.

- Experimentiere mit Deinen Waffen – zu jeder einzelnen gehören ganz besondere Bewegungen.

- Du kannst einen Gegner von einer ungeschützten Seite aus angreifen, indem Du einem Hieb durch einen Schritt zur Seite ausweichst und dann angreifst, bevor er sich umdrehen kann.

- Vergiß nicht, daß jede deiner Waffen Stärken und Schwächen hat. Vielleicht kannst Du einem Schwertkämpfer besser mit einem Stab gegenübertreten oder einem Messerstecher mit Deinem Schwert.

- Probiere unterschiedliche Kampfstile aus, sei einmal vorsichtig und dann wieder aggressiv, mit all Deinen Waffen. Eine gleichbleibende Taktik wird nicht bei jedem Gegner Erfolg haben.

Die Schwertkunst

Zu Anfang hattest Du nur Deinen Verstand und ein gestohlenes Schwert. Nun bist Du älter geworden und hast mit anderen Waffen Erfahrung gesammelt, aber die lange Klinge liegt noch immer am besten in deiner Hand und hat den größten Nutzen. Der gewöhnliche Krummsäbel hat eine gute Reichweite, und seine gebogene Schneide hat das richtige Gewicht für schnelle, kraftvolle, geschwungene Hiebe. Gegen einen Feind, der eine derartige Waffe führt, solltest Du die Beweglichkeit des Schwertes und deiner Füße voll ausnutzen. Im Kampf gegen einen vorsichtigen Gegner schlage schnell zu und verändere dabei das Muster deiner Hiebe, um Schwächen in der Abwehr des anderen festzustellen. Bei einem aggressiveren Feind mußt Du Dich viel bewegen, Angriffen seitlich ausweichen und gegebenenfalls abblocken, bis er einen Fehler macht, den Du für Dich nutzen kannst.

Geduld ist dann noch wichtiger, wenn Dein Gegner mit einem Speer oder Stab bewaffnet ist. Diese langen Waffen treffen oft hart, so daß jeder Fehler mit Schmerzen bestraft wird. Konzentriere Dich zunächst darauf, solchen Gegnern auszuweichen, und versuche es gelegentlich mit einer Täuschung, um sie zum Abblocken zu bringen. Schlage nur zu, wenn es wirklich Erfolg verspricht, und nutze dann Deinen Vorteil, indem Du näher heranrückst und, wenn möglich, einen weiteren Angriff startest. Wenn Du sie ins Wanken gebracht hast, lasse nicht nach. Wenn Dein Gegner jedoch die Chance erhält, sich zu erholen, sei wieder vorsichtig und warte auf die nächste Gelegenheit.

Nutze Deine größere Reichweite gegen jemanden mit einer kleinen, schnellen Waffe. Habe keine Angst, zurückzuweichen, zuzuschlagen und dann wieder zurückzuweichen, wobei Du gerade so weit entfernt bleiben kannst, daß der Gegner keinen wirkungsvollen Angriff ausführen kann. Versuche zu täuschen, und achte auf Lücken in der Abwehr. Beim Abblocken der Angriffe denke an den Gegenangriff.

Kämpfen mit dem Stab

Stangenförmige Waffen gibt es in allen Formen und Größen, aber eine beliebte Neuheit ist ein ausziehbarer Stab, der sich auf weniger als einen Meter Länge zusammenschieben läßt und so leichter zu tragen ist. Sollte es nötig sein, können die mit Sprungfedern versehenen Enden zu einem fast zwei Meter langen Schlagstock ausgefahren werden. Diese Metallstange hat eine größere Reichweite als ein Schwert, und durch ihr Gewicht ist ihr Schlag sehr wirkungsvoll, aber sie ist auch recht langsam. Wenn Dein Angriff mit dem Stab abgeblockt wird, kannst Du die Waffe Deines Feindes jedoch manchmal als Angelpunkt nutzen und Deinen Stab in einem Überraschungsangriff in die Gegenrichtung drehen. Ein abgeblockter Angriff von links kann leicht in einen Angriff von rechts verwandelt werden. Stab gegen Stab bedeutet meistens einen defensiven Kampf, und wenn man bedenkt, wie hart ein Schlag mit dem Stab trifft, ist das eine gute Strategie! Versuche, zuweilen zur Seite auszuweichen, anstatt immer abzublocken, und nutze Täuschungsmanöver, um Deinen Gegner in die falsche Richtung zu locken. Warte, bis seine Position unsicher ist, und schlage dann zu.

Im Gegensatz dazu ist die Fußarbeit die wichtigste Verteidigung eines Stabkämpfers, der sich Gegnern mit Schwertern, Messern und anderen kurzen, schnellen Waffen gegenübersieht. Glücklicherweise hast Du durch die langen Jahre, in denen Du Fallen ausweichen mußtest, Geschmeidigkeit und Schnelligkeit erworben. Diese Fähigkeiten mußt Du Dir zunutze machen. Da Deine Waffe die langsamere ist, versuche den Angriffen der Gegner durch Zurückweichen und schnelle Schritte zur Seite zu entgehen, statt sie abzublocken, was Dich für einen schnellen zweiten Schlag verletzbar macht. So hast Du außerdem Deine Waffe zur Verfügung, um Gegenangriffe auszuführen, da Du mitten in der Bewegung anhalten und zuschlagen, aber nicht mitten im Angriff ausweichen kannst.

Zwei Klingen sind besser als eine

Das Assassinenschwert besteht aus gezackten, zweischneidigen Messern, die an den Handgelenken befestigt werden. Wenn ein geübter Krieger sie benutzt, können sie tödlich sein, da sie viel schneller sind als andere Waffen, und einer der großen Vorteile liegt natürlich darin, zwei Dinge zur gleichen Zeit tun zu können. Zum Abblocken brauchst Du nur eine Hand, so daß Du mit dem anderen Messer einen blitzschnellen Gegenangriff ausführen kannst. Du kannst auch versuchen, von links und rechts gleichzeitig anzugreifen – schließlich kann immer nur eine Waffe abgeblockt werden. Leider geht die Schnelligkeit und Vielseitigkeit der zwei Schneiden auf Kosten der Kraft, und sie reichen nicht viel weiter als Deine Fäuste, was die Wirkung der Waffe einschränken kann.

Ein Messerkampf kann eine aufregende Herausforderung sein, bei der jedes Leben vollkommen von der Schnelligkeit und der Strategie abhängt. Jeder Geschwindigkeitsaspekt ist von Bedeutung, von der raffinierten Fußarbeit, die den Kampf fast zum Tanz werden läßt, bis zu rasanten Angriffskombinationen, die zur Entdeckung und Ausnutzung von Schwächen in der gegnerischen Abwehr dienen. Bei schwächeren Angriffen fallen Fehler nicht so stark ins Gewicht wie bei Kämpfen mit größeren Waffen, und der Sieg ist am Ende Dein, wenn Du Deinen Gegner besser einschätzen kannst und den richtigen Zeitpunkt zum Angreifen oder Ausweichen erkennst.

Dennoch ist es gefährlich, einem Schwert oder Stab gegenüberzustehen, da Du sowohl vorsichtig als auch aggressiv sein mußt, um den Kampf zu gewinnen. Denke daran, daß Dein Nachteil in der Reichweite und der Kraft liegt. Bei einem schwerer bewaffneten Gegner kannst Du es Dir nicht erlauben, jeden Hieb zu erwidern. Solange Du Deinen Gegner jedoch nicht mutig angreifst und so nahe wie möglich herangehst, bist Du möglichen Angriffen ausgesetzt, ohne zurückschlagen zu können. Es ist daher ratsam, nahe an den Angreifer heranzurücken, sich dabei aber auf das Abblocken seiner Angriffe zu konzentrieren und auf Gelegenheiten zum Gegenschlag zu warten.

Verwenden des Bogens

Steuerung von Pfeil und Bogen im Überblick

2 . . . . . **Bogen wählen/ Vorhandene Pfeile durchsuchen**

Spacebar . . . . . **Bogen ziehen/wegstecken (wenn der Bogen die gewählte Waffe ist)**

Ctrl + Richtungstaste **Mit Pfeil zielen**

Ctrl + Spacebar . . . . **Bogen absetzen**

Der Bogen bietet sich als Waffe an, wenn es unsicher oder unratsam scheint, einen Nahkampf zu beginnen. Du hast jedoch nur eine bestimmte Anzahl von Pfeilen zur Verfügung, und Du solltest einige für interessantere Zwecke aufbewahren, statt damit Wächter abzuschießen. Beispielsweise kannst Du Gegenstände wie Schalter, Wände und Fenster genauso leicht treffen wie lebende Ziele. Es wäre auch ein Fehler, sich stärker auf Pfeile zu verlassen als auf Klingen. Es gehen Gerüchte um, daß bestimmte Zaubersprüche unverwundbar machen gegen Geschosse, und viele Lebewesen sind durch ihr Fell oder ihren Panzer geschützt, so daß Pfeile keine große Wirkung haben.

Zielen und Schießen

Wenn der Bogen ausgewählt ist und Du Dich im Kampfmodus befindest, kannst Du den Bogen durch Festhalten der Taste Ctrl spannen: Die Sehne wird nach hinten gezogen und der Pfeil ausgerichtet. Hierbei ändert sich der Blickwinkel der Kamera, und ein Fadenkreuz in der Mitte des Blickfeldes zeigt an, worauf der Pfeil gerade zielt. Du kannst den Pfeil mit Hilfe der üblichen Richtungstasten im Zahlenblock auf das Ziel ausrichten. Durch Loslassen der Ctrl-Taste wird der Pfeil abgeschossen. Wenn Du es Dir anders überlegst und den Bogen nicht benutzen möchtest, kannst Du durch Drücken der Taste Spacebar und gleichzeitiges Festhalten der Taste Ctrl den Bogen absetzen, ohne den Pfeil abgeschossen zu haben. Während Du zielst, kannst Du den Pfeil nicht austauschen; Du mußt zunächst den Bogen absetzen und den Kampfmodus verlassen.

Der Bogenschütze nimmt in der Geschichte der Wüste einen Ehrenplatz ein. Es gibt die Geschichte von Ahmid Kaless, der ganz allein eine Oase gegen eine Bande von vierzig Räubern verteidigte. Da der Zugang zur Oase felsig war, konnten nur wenige von ihnen zugleich angreifen, aber sein Köcher leerte sich rasch. Zum Ende hin waren ihm nur mehr eine Handvoll Pfeile geblieben, aber jeder davon trug den Namen Verzweiflung. Jeder Pfeil war von einem schimmernden Blau umgeben, wie das Wasser, das er verteidigte. Und bei jedem Schuß fiel einer der Räuber tot vom Pferd, bis auch der letzte die Nerven verlor und floh.

Eine finstere Legende rankt sich hingegen um Babas den Assassinen. Dieser dunkel gewandete Mörder trug ganz besondere Pfeile mit sich, die er benutzte, wenn er verwundet war. Feige wie ein Flüstern waren diese hölzernen Pfeile, die zwar nicht heftiger oder tiefer eindrangen als andere, aber durch einen gemeinen Zauber das Opfer seiner Lebenskraft beraubten und diese an Babas sandten, wodurch er geheilt wurde und seinen Auftrag ausführen konnte.

Die Götter und andere Geister begünstigen den Bogenschützen, und es gibt Legenden von verzauberten Pfeilen, die in entscheidenden Momenten treffen. Als Parais und seine Gemahlin vor einem feuerspeienden Dämon flohen, hatte Demavend, der

Pfeile sammeln

Gewöhnliche Pfeile sind manchmal bei getöteten Wächtern zu finden oder bei der Suche an Orten, an denen sich geheime Lager befinden könnten oder wo Wächter Pfeile fallengelassen haben könnten. Geh einfach zu den Pfeilen, und drücke Ctrl, um sie aufzuheben. Es soll auch besondere Pfeile geben, die unterschiedliche Wirkungen haben – sie können sich beispielsweise in einen Feuerball verwandeln oder einen gefährlichen Wespenschwarm herbeirufen. Nachfolgend findest Du Informationen über die Pfeile mit und ohne Zauberkraft.

Pfeilarten

Auf Deinem Weg wirst Du viele Arten von Pfeilen kennenlernen.

Gewöhnliche Pfeile sind nicht besonders auffällig, können aber fast allen Wesen Verletzungen zufügen und sogar zerbrechliche Gegenstände zerschmettern, wenn sie gekonnt abgeschossen werden. Du solltest allerdings wissen, daß dickes Fell oder Rüstungen einen Schutz gegen die Pfeile bieten oder sogar unverwundbar machen, ebenso wie bestimmte Zaubertränke. Wenn ein einzelner Pfeil nicht ausreicht, um einen Feind zu besiegen, ist es vielleicht besser, die Pfeile für andere Gelegenheiten aufzusparen.

Zauberpfeile erhalten bei ihrer Herstellung unterschiedliche Zauberkräfte verliehen. Da es schwierig ist, Zauberpfeile anzufertigen, wurden Schreine gebaut; dort könnten die Götter und andere Mächte, zu deren Anbetung der Schrein dient, für eine gewisse Zeit *Zauberkraft* gewähren. Diese Stätten der Macht sind am magischen Leuchten zu erkennen. Um einen Pfeil zu verzaubern, begib Dich einfach zu dem Schrein und drücke Ctrl. Solange Du mindestens einen *gewöhnlichen* Pfeil hast, wird die magische Wirkung des Schreins für begrenzte Zeit auf diesen Pfeil übergehen. Wie lange die Zauberkraft anhält und welche Wirkung sie hat, ist von Schrein zu Schrein verschieden. Der Zauber eines Schreins kann immer nur auf einen Pfeil übergehen. Wenn Du den verzauberten Pfeil abschießt, kehrt die magische Wirkung in den Schrein zurück und kann von dort erneut übertragen werden. Nachfolgend werden einige der bekannten Zauberkräfte beschrieben, aber es soll noch viele andere geben.

Atars Feuerbote ist der Name des am häufigsten vorkommenden *Zauberpfeils*: er wurde bei seiner Anfertigung von heiligem Feuer durchdrungen. Wenn dieser Pfeil abgeschossen wird, kündigt ein Bogen aus blauen Flammen und Rauch seinen Flug an. Die magischen Flammen verbrennen jeden, der von diesem Pfeil getroffen wird, aber die meisten toten Gegenstände sind gegen das heilige Feuer immun. Nur besonders leicht brennbare Dinge können sich entzünden.

Der *Zauber*, der als **Todesschwärmer** bekannt ist, sorgt dafür, daß beim Auftreffen des Pfeils ein Schwarm wütender Wespen hervorbricht. Diese bösartigen Insekten greifen gnadenlos das am nächsten stehende Lebewesen an, auch wenn Du es selbst bist!

Die Zauberkraft von **Wazarads Lichterwirbel** sorgt für einen Wirbel aus tanzenden Lichtern, durch den Feinde, die sich in der Nähe des Ziels befinden, abgelenkt und verwirrt werden. Die Opfer dieses Zaubers haben praktisch für nichts anderes mehr Augen, wenn sie beim Beobachten der Lichter nicht gestört werden.

Der **Fänger der unbedachtsamen Seele** ist fast so etwas wie ein finsterer Fluch, da er die Seele eines jeden fängt, der von diesem Pfeil getroffen wird, und eine gewisse Zeitlang kann der Bogenschütze von dem Getroffenen Besitz ergreifen. Es ist nicht bekannt, was aus dem Schützen wird, wenn das Opfer stirbt, während es unter seiner Macht steht.

Der Kampf ums Überleben

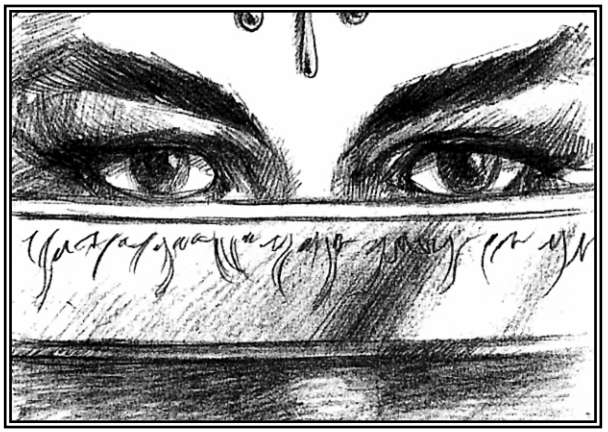
Es ist nicht so einfach, einigermaßen gesund und munter zu bleiben, wenn von den Schlangen bis hin zum Sultan alles nach Deinem Blut lechzt.

Praktische Ratschläge

Um zu überleben, brauchst Du eine gehörige Portion Mut und gesunden Menschenverstand.

Herr über das Wasser, Mitleid mit den beiden. Er berührte die Spitze eines der Pfeile im Köcher des Jünglings und forderte ihn auf, den Pfeil in einen wilden Fluß zu schießen. Einen Moment lang gefror die Oberfläche zu Eis, so daß das Paar den Fluß überqueren konnte; als aber der Dämon ihnen folgen wollte, schmolz das Eis unter seinen Füßen hinweg, und er ertrank.

Bei einer anderen aufregenden Flucht war eben dieser Parais in einer Sackgasse gefangen, belagert von drei Halsabschneidern mit Krummsäbeln und Messern. Er forderte sie zum ehrenhaften Kampf heraus, Mann gegen Mann. Sie aber stürzten sich zu dritt auf ihn, und er sandte ihnen seinen letzten Pfeil entgegen, in der Hoffnung, einen von ihnen zu verletzen und sein Schicksal zu mildern. Aber Ahura, der Schutzpatron der ehrenhaften Krieger, verlieh dem Geschoß zusätzliche Kraft. Durch seinen Zorn explodierte der Pfeil und verwundete den getroffenen Banditen ebenso tödlich wie die beiden anderen. Von dieser überraschenden Wendung war Parais verblüfft, aber er fing sich schnell genug, um über seine stöhnend am Boden liegenden Angreifer hinwegzuspringen und nach Hause zu laufen.



Aufmerksamkeit

Das Wichtigste, was Du während Deines Lebens auf der Straße gelernt hast, ist, die Augen offen und das Schwert griffbereit zu halten. Wenn Du eine unbekannte Gegend zum ersten Mal betrittst, bewege Dich langsam und beobachte Deine Umgebung. Vergiß nicht, Dich überall umzuschauen (drücke Enter und die Richtungstasten im Zahlenblock, um die Kamera zu bewegen). Einfach drauflosrennen mag der schnellste Weg sein, um nach Hause zu kommen, aber es ist auch der schnellste Weg in den Tod. Wenn Du Deine Umgebung einschätzen kannst, weißt, was sich Dir entgegenstellt und Du Dir einen Plan zurechtgelegt hast, kannst Du Dich wieder schneller bewegen.

Zusammenstöße vermeiden

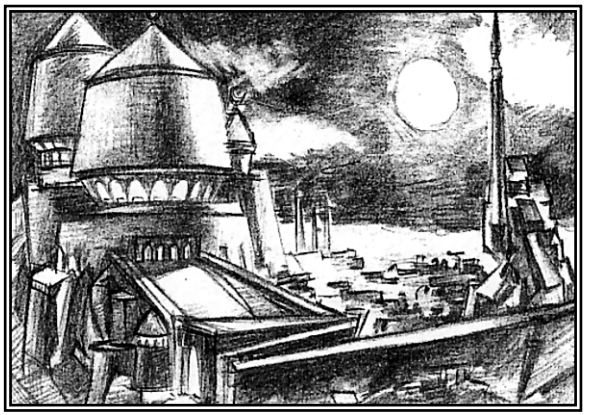
Die einfachste Methode, am Leben zu bleiben, ist das Vermeiden unnötiger Kämpfe. Patrouillierende Wächter haben auch Augen und Ohren, denke also nicht, daß sie Dich nicht bemerken, nur weil Du Dich im Schatten verbirgst. Natürlich werden die Wächter Dich schneller entdecken, wenn Du Dich nicht hinter Wänden oder Pfeilern versteckst, und beim Laufen bist Du leichter zu hören als beim Gehen. Sei vorsichtig, und denke immer daran, daß der Feind sich einbilden wird, er habe gar nichts gehört, wenn Du Dich eine Weile ruhig verhältst. Wenn die Wächter jedoch einen der ihren in Schwierigkeiten sehen oder Du sie mit Pfeilen beschießt, werden sie nach Dir suchen, ob sie Dich nun hören und sehen können oder nicht.

Weglaufen

Du läufst am besten dann weg, wenn Du einen Feind von weitem siehst, so daß Du Dir überlegen kannst, wie Du ihn umgehst. Die meisten deiner Feinde können ebenso schnell laufen wie Du – und was die Sache noch schlimmer macht: Jeder Schlag, der Dich trifft, während Du keine Waffe in den Händen hältst, ist gnadenlos.

Mehrere Gegner

Gegen mehr als eine Person zu kämpfen ist normalerweise Selbstmord. Deine Überlebenschancen sind am besten, wenn Du zurückweichst, Deine Waffe wegsteckst und wegläufst. Wenn Du zum Kampf gezwungen bist, konzentriere Deine Angriffe jeweils nur auf einen der Feinde. Versuche dabei, durch Deine Fußarbeit den anderen Gegnern auszuweichen, und halte Dich mit dem Rücken zur Wand!

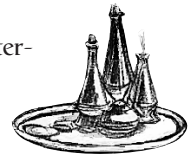


Krankheiten und Heilung

Am Anfang von Prince of Persia 3D bist Du bei bester Gesundheit, was durch drei rote Flaschen unten links im Bildschirm symbolisiert wird. Auf Deinem Weg werden verschiedene Ereignisse Deine Gesundheit beeinträchtigen, beispielsweise tiefe Stürze, Kämpfe und Fallen. Dies wird dadurch angezeigt, daß sich die roten Flaschen leeren. Wenn Deine Gesundheit bei Null angelangt ist, stirbst Du natürlich. Am einfachsten kannst Du Deine Kräfte durch einen heilenden Trank wiedererlangen.

Zaubertränke

In allen Kerkern und Türmen, durch die Du kommst, sind kostbare Glasfläschchen mit außergewöhnlichen Flüssigkeiten zu finden. Manchmal sind diese Tränke das Einzige, was Dich vor dem sicheren Tod bewahren kann. Einige versprechen Heilung, andere verleihen besondere Kräfte oder haben Zauberwirkungen, und einige wenige sind auf hinterhältige Weise vergiftet worden. Unglücklicherweise sind alle Tränke komplizierte Mischungen aus seltenen Ölen und Destillaten, so daß es ihnen nicht guttun würde, in den Taschen eines wilden Abenteurers durchgeschüttelt zu werden. Die Flaschen müssen sofort leergetrunken oder aber zurückgelassen werden. Nachfolgend sind die Tränke beschrieben, die Du auf Deinem Weg am häufigsten finden wirst.



Somas Ptisana

Diese Mischung aus Kräutern und Extrakten heiliger Pflanzen ist recht einfach zu finden; Du erkennst sie an ihrem schönen Azurblau. Der Trank hat eine allgemeine Heilwirkung und bewirkt bei Verletzungen leichte Besserung; es heißt aber, es gebe noch andere, wesentlich stärkere Heiltränke.

Dahakas Blut

Es ist nicht sicher, daß diese gelbliche, ätherische Flüssigkeit tatsächlich aus den Venen von Dahaka, dem dreiköpfigen Drachen stammt, der einst aus seinem Gefängnis in den Bergen ausbrechen wird, um das Ende der Welt zu verkünden. Was auch immer die Quelle dieses Tranks sein mag, schon ein winziger Schluck dieses starken Mittels verleiht den Gliedern des Trinkenden für lange Zeit Kraft und Ausdauer, und seine Kampfstärke vervielfacht sich.

Malaks Tränen

Der Ursprung dieses seltenen, violetten Tranks ist nicht überliefert, aber das Rezept wird von Zeit zu Zeit wiederentdeckt; ein Segen für Abenteurer, ein Fluch für feindliche Bogenschützen. Der Name geht auf den Pfauengott zurück, der mit seinen Tränen Dämonen besiegte. Der Trank ist schwierig, aber nicht unmöglich zu finden, und macht für gewissen Zeit unverwundbar gegen Geschosse. Es heißt, die Zauberwirkung sei so, als hielten starke, unsichtbare Schwingen die Pfeile davon ab, ihr Ziel zu erreichen.

Gaokerenas Saft

Ob dieser starke Likör wahrhaftig ein Destillat vom legendären Baum des ewigen Lebens ist, weiß niemand genau. Sicher ist jedoch, daß schon ein einziger Schluck dieser klaren, grünen Substanz zusätzliche Ausdauer und Vitalität verleiht.

Ahrimans Öl

Dieser schlammartige Trank ist nach dem Alchimisten benannt, der ihn einst entdeckte. Heute kennen nur noch wenige die geheimnisvolle Mixtur aus Bernsteinöl, Banyanholz-Asche und Chamäleonmoschus, die ein schlechtschmeckendes Grau ergibt. Bei der richtigen Mischung macht es schon ein kleines Fläschchen möglich, sich den Blicken anderer zu entziehen und unbemerkt an feindlichen Wächtern vorbeizugehen.

Giftige Tränke

Unglücklicherweise gibt es viele ehrlose, zweifelhafte Gestalten, die die Flaschen mit Gift versetzen, um diejenigen zu strafen, die sie ihrer Vorräte berauben. Akonitöl oder das Gift einer Kobra werden hierfür gerne verwendet, aber grundsätzlich eignet sich alles, was unmittelbar zu Schmerz und Leid führt. Oftmals ist es nicht möglich, die vergifteten Tränke von den reinen zu unterscheiden, daher solltest Du Dich durch Vorsicht und Erfahrung leiten lassen. Am besten kannst Du unbekannte Tränke ausprobieren, wenn Du bei voller Gesundheit bist. Fehler können verheerend sein, aber solange Du noch nicht schwer verletzt bist, sind die Giftstoffe kaum lebensbedrohlich.

Tod

Auch der erfahrenste Abenteurer kann einmal eine Pechsträhne haben oder auf hinterhältige, ungeahnte Weise zu Tode kommen. Bei einem tödlichen Unfall hast Du die Option, Dein zuletzt gespeichertes Spiel wiederherzustellen. Wenn Du Dich dagegen entscheidest, kehrst Du wieder an den Anfang des Levels zurück, wobei Deine Gesundheit, Deine Waffen und Deine sonstige Ausrüstung wieder deiner Ausgangssituation auf diesem Level entsprechen.

Der legendäre Alchimist Orastian braute Tränke in großer Zahl, er war der Gründer einer Akademie für diese geheimnisvolle Wissenschaft. Die Schüler und späteren Nachahmer seiner Kunst konzentrierten sich auf Flüssigkeiten, die allein auf den Körper Einfluß hatten. Sie verliehen Kraft, athletische Fähigkeiten, Durchhaltevermögen und sogar eine begrenzte Fähigkeit zu fliegen, um nur einige von hunderten zu nennen. Orastian selbst jedoch beschäftigte sich weit mehr mit Substanzen, die das Bewußtsein erweiterten, wie dem berühmten Filtrat der Weisen, das Orakelkräfte verleiht, oder dem Chamäleonextrakt, mit dessen Hilfe man jedes Terrain ungesehen durchschreiten kann. Einige dieser klassischen Rezepte sind erhalten geblieben, aber leider sind weit mehr der Zeit zum Opfer gefallen, darunter ironischerweise auch das vielgerühmte Elixir der Jugend.

Speichern eines Spiels

Es ist natürlich das beste, möglichst oft zu speichern, um nach einem Fehlschlag nicht allzuviel Zeit damit zu verlieren, denselben Weg noch einmal zu gehen. Wenn Du einen Level erfolgreich abschließt, wird Dein Spiel automatisch abgespeichert. Um zu einem anderen Zeitpunkt ein Spiel zu speichern, drücke die ESC-Taste und wähle Spiel speichern aus dem Menü, oder drücke F6, um schnell zu speichern.

Fehlerbehebung

In diesem Abschnitt findest Du Informationen, die Dir bei der Behebung häufig auftretender technischer Schwierigkeiten nützlich sein können.

Sound- und Grafikkarten

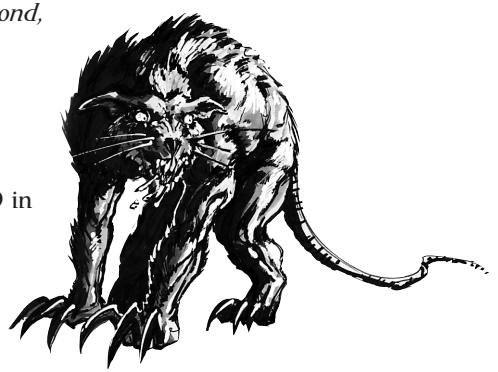
Einige Sound- und/oder Grafikkarten werden von Windows und DirectX nicht unterstützt. Wenn die von Dir verwendete Sound- oder Grafikkarte nicht zu den nachfolgend aufgelisteten gehört, kann es sein, daß das Spiel nicht läuft.

DirectX-kompatible Soundkarten: Aureal 2.0, *Aztech, Creative Labs, EAX 2.0, ESS*

DirectX-kompatible Grafikkarten: *ATI, Cirrus Logic, Matrox, S3, Creative Labs, Rendition, nvidia (TNT), 3dfx, Diamond, Canopus*

Kopierschutz

Um Prince of Persia 3D spielen zu können, muß die Original-Spiel-CD in das CD-ROM-Laufwerk eingelegt sein.



Einrichten einer Spielsteuerung

Wenn Deine Spielsteuerung bei Prince of Persia 3D nicht funktioniert, ist sie vielleicht nicht für Windows konfiguriert. Um dies zu überprüfen, öffne die Systemsteuerung, und klicke auf das Symbol Spielsteuerungen bzw. Gamecontroller (in Windows 98). Wenn Dein Gerät nicht unter den Steuerungen aufgelistet ist, kannst Du versuchen, es für Windows zu konfigurieren:

1. Stelle sicher, daß Deine Steuerung richtig mit dem Game Port verbunden ist.

2. Klicke auf die Schaltfläche Hinzufügen unter der Auflistung der Steuerungen.

3. Wähle das Modell und den Hersteller deiner Spielsteuerung aus (sofern angegeben).

4. Wenn Deine Steuerung nicht in der Liste aufgeführt ist, klicke erneut auf Hinzufügen, und durchsuche die Liste nach Deinem Modell. Wenn Du zusammen mit der Steuerung Treiber- oder Konfigurationssoftware erhalten hast, lege die entsprechende Diskette ein und klicke auf Diskette.

5. Wenn Du zu der Liste der Steuerungen zurückkehrst, markiere Dein Gerät, und klicke auf Eigenschaften. Befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Einstellungen für Deine Steuerung vorzunehmen.

Wenn es nicht möglich ist, Deine Steuerung so zu konfigurieren, daß sie unter Windows läuft, wende Dich an den Hersteller, um weitere technische Unterstützung zu erhalten. **Hinweis:** *Joysticks werden von Prince of Persia 3D* nicht unterstützt.

Probleme mit der Grafik

Wenn im Spiel Probleme mit den Grafiken auftauchen (verschwommene oder körnige Texturen, Schatten, Farben etc.), vergewissere Dich zuerst, daß Deine Grafik-Beschleunigungskarte den minimalen Systemanforderungen entspricht und mit DirectX 6 kompatibel ist. Wenn Deine Karte alle Anforderungen erfüllt, die grafischen Probleme jedoch weiterhin auftreten, fehlen Dir eventuell die neuesten Treiber für die Karte. Häufig können diese direkt von der Website des Herstellers heruntergeladen oder beim technischen Support bestellt werden.

Wenn die Grafiken und das Spiel zu langsam sind, ansonsten aber normal laufen, kannst Du das Problem normalerweise lösen, indem Du die Detaildarstellung niedriger einstellst, und zwar unter Grafik im Menü Optionen. Wenn das Spiel dann noch immer nicht zufriedenstellend läuft, überprüfe, ob Dein System den Mindestanforderungen entspricht.

Einrichten von DirectX 6

Für dieses Spiel ist DirectX 6 oder eine höhere Version notwendig. Wenn Du DirectX 6 noch nicht besitzt, kannst Du es von der CD installieren bzw. neu installieren. Das Installieren von DirectX 6 ist eine der Optionen beim Installieren des Spiels. Du kannst es auch installieren, indem Du die Spiel-CD durchsuchst und den Ordner DirectX öffnest. Doppelklicke auf Dxsetup.exe, um mit dem Installieren von DirectX 6 zu beginnen.

Mit Hilfe der Schaltfläche DirectX 6 installieren im Autorun-Menü oder durch Dxsetup.exe kannst Du DirectX 6 installieren bzw. neu installieren, die Zertifizierung deiner Treiber überprüfen oder Deine vorherigen Audio- und Videotreiber wie nachfolgend beschrieben wiedereinrichten.

DirectX-Haftungsausschluß und Lizenz

Prince of Persia 3D verwendet DirectX-Sound- und Videotreiber von Microsoft. DirectX ist ein von Microsoft entwickeltes Programmierungstool, und das Installieren von DirectX kann zu Videoproblemen und Systemschwierigkeiten führen, wenn der Computer Videotreiber verwendet, die nicht für DirectX geeignet sind. DirectX ist ein Microsoft-Produkt, und daher übernimmt Red Orb keine Verantwortung für Veränderungen, die aufgrund seiner Installierung in Deinem Computersystem auftreten. Bei Problemen im Zusammenhang mit DirectX, die nicht durch das Aktualisieren mit dem neuesten Treibersatz deiner Videokarte behoben werden können, mußt Du Dich entweder mit Microsoft oder mit dem Hersteller deiner Videokarte in Verbindung setzen, um weiteren technischen Support bzw. Service zu erhalten.

Microsoft behält sich alle geistigen Eigentumsrechte an DirectX vor. Dem Benutzer wird eine beschränkte Lizenz erteilt, um DirectX in Verbindung mit Microsoft Betriebssystem-Produkten zu nutzen.

Verifizieren der DirectX Video-/Soundkartentreiber

Um zu verifizieren, daß Deine Sound- und Videotreiber für DirectX 6 zertifiziert sind, mußt Du folgende Schritte ausführen:

Klicke in Windows auf die Schaltfläche Start (normalerweise befindet sie sich in der unteren linken Ecke des Bildschirms). Klicke auf Ausführen. Gib in das leere Feld folgenden Befehl ein: C:\progra~1\directx\setup\dxinfo.exe und klicke dann auf OK. Vergewissere Dich, daß neben allen Treibern die Angabe Certified steht.

Wenn einer deiner Treiber nicht für DirectX zertifiziert ist, solltest Du Dich an den Hardware-Hersteller wenden und nach zertifizierten DirectX 6-Treibern fragen.

Erneutes Installieren von Windows 95-Videotreibern

Wenn Du nach der Installation von DirectX Probleme mit der Bildschirmanzeige hast, kannst Du Deine alten Videotreiber wie unten beschrieben wieder installieren:

Klicke in Windows auf die Schaltfläche Start und danach auf Ausführen. Gib in das leere Feld folgenden Befehl ein:

C:\Programme\directx\setup\dxsetup.exe; klicke danach auf OK.

Klicke auf die Schaltfläche Bildschirmtreiber wiederherstellen. Hierfür benötigst Du eventuell die Diskette mit den Originaltreibern.

Hilfe durch den technischen Support

Wenn Du Schwierigkeiten hast, lies bitte zunächst den gesamten Abschnitt *Fehlerbehebung*, bevor Du Dich an den technischen Support von The Learning Company wendest. In diesem Abschnitt sind für die häufigsten Probleme Lösungsmöglichkeiten angegeben. Wenn Du sicher bist, daß die Systemanforderungen von Prince of Persia 3D erfüllt sind und das Spiel dennoch nicht läuft, überprüfe bitte, ob Du für Dein System die neuesten Treiber verwendest.

Der technische Support von The Learning Company steht Dir zur Verfügung, wenn Du zu dem von Dir erworbenen Produkt irgendwelche Fragen hast. Du erreichst den technischen Support per E-Mail, Post, Fax oder Telefon. Das Team des technischen Support steht für die gesamte Produktfamilie von The Learning Company zur Verfügung, einschließlich der Produkte von Red Orb, SSI, Mindscape und Brøderbund.

Wenn Du Dich an den technischen Support wendest, mache bitte so viele Angaben wie möglich zu Deinem Computersystem und dem aufgetretenen Problem. Um technische Unterstützung zu erhalten, sind folgende Informationen notwendig:

- Vor- und Nachname.
- Telefon- und Fax-Nummer, Postanschrift und E-Mail-Adresse.
- Name, Version, Plattform und Format des Produkts.
  Beispiel: *Prince of Persia 3D/Version 1.0/Windows 95/98/CD-ROM*
- Eine kurze Beschreibung des aufgetretenen Problems.
- Computermodell einschließlich des Markennamens (Mac oder PC). Wenn Du den Namen des Computers nicht finden kannst, mache die Angabe IBM PC-Klon.
  Beispiel: *Dell PC Pentium 200 MHz*

- Speicherplatz.
  Beispiel: *64 MB RAM*

- Festplattengröße.
  Beispiel: *12 GB-Festplatte*

- Modell der Videokarte.
  Beispiel: *ATI Matrox Milenia 8 MB-Videokarte*

- Modell und Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks.
  Beispiel: *4fach Panasonic CD-Laufwerk*

- Modell des DVD-ROM.
  Beispiel: *Phillips DVD-ROM-Laufwerk der 2. Generation*

- Modell der Soundkarte.
  Beispiel: *Creative Labs 16-Bit-Soundkarte*

- Wenn Du ein Netzwerk nutzt, gib bitte den Netzwerktyp an.

- Modell und Geschwindigkeit des Modems.
  Beispiel: *internes US Robotics 56K Flex Modem*

- Version des Windows- oder Macintosh-Betriebssystems.

- Wenn Du ein Problem mit dem Drucker hast, gib den Namen, die Bauart und das Modell an.
  Beispiel: *HP Deskjet 870 CSI.*

http://www.learningco.com

Besuche unsere Website, *http://www.learningco.com*; dort findest Du Antworten auf häufig gestellte Fragen und weitere hilfreiche technische Informationen. Gehe zum Abschnitt Support, um häufig gestellte Fragen, Downloads, Patches und andere nützliche Dateien zu finden (nur in englischer Sprache verfügbar).

Hotline des Technischen Supports

Dieser Service ermöglicht es unseren Kunden, kostenlos Antwort auf häufig gestellte Fragen zu Produkten zu erhalten.

Hotline: (089) 61 30 92 35 (Mo–Fr 14–19 Uhr)

Fax: (089) 14 82 74 11

Die Mitarbeiter/-innen des technischen Support sind montags bis freitags von 14.00 Uhr bis 19:00 Uhr erreichbar (außer an Feiertagen). Wenn Du anrufst, solltest Du in Reichweite Deines Computers sein.

Technischer Support online

E-Mail-Adresse des Technischen Supports: *hotline@learningco.com*

Technischer Support im Internet: *http://www.learningco.de/support (in Vorbereitung)*

Prince of Persia 3D Website: *www.pop3d.de*

Wenn das Spiel, zu dem Du Fragen hast, seit mehr als 90 Tagen auf dem Markt ist, schau Dir bitte die Website an, um sicherzustellen, daß Du die neueste Version verwendest, bevor Du Dich an den technischen Support wendest.

Postanschrift

TLC Deutschland GmbH

Technische Unterstützung

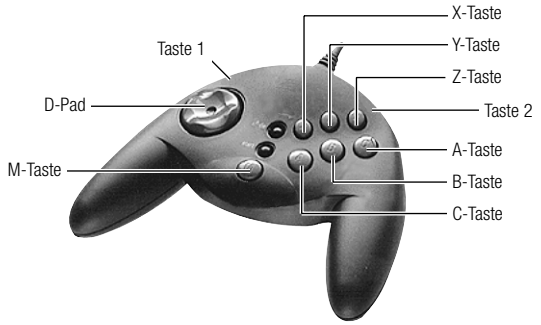
Postfach 1252

82033 Deisenhofen

Betr.: Prince of Persia 3D

Hinweis: *Wenn Du den Postweg nutzt, gib bitte ebenfalls die oben aufgeführten Informationen an.*

Die Steuerung im Überblick



Fortbewegung	Tastaturzuordnung	Game Pad-Zuordnung
Vorwärts laufen	Zahlenblock [8]	D-Pad nach oben
Vorwärts gehen/ Über Hindernis klettern	[Shift] + Zahlenblock [8]	A-Taste + D-Pad nach oben
Rückwärts gehen	Zahlenblock [2]	D-Pad nach unten
Schritt nach links	Zahlenblock [7]	Knopf 1
Schritt nach rechts	Zahlenblock [9]	Knopf 2
Nach links wenden	Zahlenblock [4]	D-Pad nach links
Nach rechts wenden	Zahlenblock [6]	D-Pad nach rechts
Schnell umdrehen	Zahlenblock [5]	Y-Taste
Sprung nach oben/ Tauchen	[Alt]	B-Taste
Springen/Schwimmen in die jeweilige Richtung	[Alt] + Richtungstaste	B-Taste + D-Pad
Hinhocken	[C]	X-Taste
Kriechen in die jeweilige Richtung	[C] + Richtungstaste	X-Taste + D-Pad
Gegenstand aufheben / verwenden	[Ctrl] oder [Tab]	C-Taste

Umschauen	Tastaturzuordnung	Game Pad-Zuordnung
Umschauen (Ändern der Kameraperspektive)	Zahlenblock [Enter]	Z-Taste
Umschalttaste Perspektive nach oben	Zahlenblock [Enter] + Zahlenblock [8]	Z-Taste + D-Pad nach oben
Umschalttaste Perspektive nach unten	Zahlenblock [Enter] + Zahlenblock [2]	Z-Taste + D-Pad nach unten
Drehen Perspektive im Uhrzeigersinn	Zahlenblock [Enter] + Z-Taste	Zahlenblock [6] + D-Pad nach rechts
Drehen Perspektive gegen den Uhrzeigersinn	Zahlenblock [Enter] + Zahlenblock [4]	Z-Taste + D-Pad nach links

Kampfbewegung	Tastaturzuordnung	Game Pad-Zuordnung
Schritt nach vorn	Zahlenblock [8]	D-Pad nach oben
Schritt zurück	Zahlenblock [2]	D-Pad nach unten
Schritt nach links	Zahlenblock [7]	Knopf 1
Schritt nach rechts	Zahlenblock [9]	Knopf 2
Zum nächsten Gegner wenden	Zahlenblock [5]	– – –
Waffe ziehen/ wegstecken (Kampf beginnen/beenden)	[Spacebar] oder [Enter]	M-Taste

Nahkampf-waffen	Tastatur-zuordnung	Game Pad-Zuordnung
Nahkampf-Waffe wählen/Waffen durchsuchen	1	– – –
Von links angreifen	Q oder Ctrl + Zahlenblock 4	X-Taste
Von vorn angreifen	W oder Ctrl + Zahlenblock 8	Z-Taste
Von rechts angreifen	E oder Ctrl + Zahlenblock 6	Y-Taste
Abblocken	S oder Ctrl + Zahlenblock 2	B-Taste
Von links täuschen	Shift + Q oder Zahlenblock 4	A-Taste + X-Taste
Von vorn täuschen	Shift + W + Zahlenblock 8	A-Taste + Z-Taste
Von rechts täuschen	Shift + E + Zahlenblock 6	A-Taste + Y-Taste

Pfeil und Bogen	Tastatur-zuordnung	Game Pad-Zuordnung
Bogen/ Pfeilart wählen	2	– – –
Bogen ziehen/ wegstecken (wenn der Bogen die gewählte Waffe ist)	Spacebar	M-Taste
Mit Pfeil zielen	Ctrl + Richtungstaste	C-Taste + D-Pad
Bogen senken	Ctrl + Spacebar	C-Taste + M-Taste

Credits

Produktionsleitung:	*Andrew Pedersen*
Leitung Design:	*Todd Kerpelman*
Leitung Programmierung:	*Peter Lipson*
Bilddesign:	*Chris Grun*
Leitung Animation und Level-Design:	*Jeff Hunter*
Beratung Design:	*Jordan Mechner*
Koproduktion:	*Jonathan Dixon, Rick Marazzani, Keli Wong*
Produktionsassistenz:	*David Yen*
Programmierung:	*Bob Arient, Ben Ceschi, Scott Henderson, Dan Kelmenson, Randall Turner*
Zusätzliche Programmierung:	*Carey Clutts*
3D-Grafik und Level-Design:	*Matt Christman, Ashley Huang, Michael Pearce, Erik Stone, Carson Utz*
3D-Grafik und Animation:	*Jason Felix*
3D-Grafik:	*Paul Davies*
Animation:	*Roberta Browne, John Kim*
Zusätzliche Animation:	*Kevin Dooley*
Zusätzliche Grafiken:	*Scott Fritts, Brad Herman*
Texturengrafik:	*Nathaniel Johnson*
Zusätzliche Texturengrafik:	*Philip Bossant, Rob Chang, Bill Eral, Dave Saccheri*
NetImmerse von:	*Numerical Design Ltd.*
Motivate von:	*The Motion Factory*
Animation & 3D-Grafik der Sequenzen:	*BentAnimation*
Spezialeffekte:	*Stormfront Studios*
Handbuchtexte:	*Anathea Lopez*
Dialoge der Sequenzen:	*John Morgan*

Sprecher/-innen

Prinz: *Benny Beutner*

Rugnor & Sultan: *Karl-Heinz Teubner*

Assan: *Jan Lindner*

Prinzessin: *Andrea Kuutzsch*

Weitere Sprecher/-innen: *Chris Pfleuger*

Casting Sprecher/-innen: *Jenean Pearce*

Tonregie, Musik & Sound-Design: *Michael Barrett*

Musik & Design: *Tom Rettig*

Musik: *Jonelle Adkisson, Greg Rahn*

Musiker/-innen: *Devija Croll, Gary Schwantes, Daria Schwarzschild, Mimi Spencer, Peter VanGorder, Catherine Vibert*

Zusätzliche Soundeffekte: *Robert Johnson*

Entwicklungsmanagement

Stellvertretende Leitung Forschung und Entwicklung: *Jan Lindner*

Künstlerische Leitung: *Jacques Hennequet*

Technische Leitung: *Russ Brown*

Leitung Marketing: *Todd Sitrin*

Marketing-Management: *Marc Hamel*

Qualitätssicherung: *Thadd Abernathy, Alana Gilbert, Dustin Hendricks, Leila Kincaid, Joel Lehmann, Kurt Maffei, Walker Richardson, Timothy J. Saluzzo*

… und alle anderen von der Mindscape Entertainment-Testabteilung

Mit besonderem Dank an: *Todd Arnold, Rick Pallaziol von Weapons of Choice, Sean Schoonmaker, David Kruse, Stuart Lowder, Scott Aronian, Ken Goldstein, Chuck Kroegel, Caryn Mical, Debbie Minardi, Mario Alves, KC Conroe, Michael Shelling, Bill Linn, Lance Groody, das Team von Numerical Designs Ltd., das Team von The Motion Factory, Tully's Coffee, Mr. X, Jennifer Mechner, Buck Film, May vom Café Bangkok, Neena & Veena, Lacey Noelle und alle unsere Lieben.*

STRATEGIC SIMULATIONS, INC. BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG

Strategic Simulations, Inc., einschließlich der Muttergesellschaft und aller Tochterunternehmen („SSI"), gewährleistet für eine Periode von 90 Tagen ab Kaufdatum, daß das Speichermedium des beigefügten Programms frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte das Speichermedium innerhalb von 60 Tagen ab Kaufdatum Mängel irgendwelcher Art aufweisen, dann können Sie es zurückschicken an The Learning Company, Attn: Returns, 190 Parkway West, Duncan, SC 29334. Bitte fügen Sie eine Kopie Ihres Kaufbelegs bzw. der Rechnung mit einer kurzen Erklärung bei, warum Sie das Programm zurückschicken.

SSI GIBT KEINE GEWÄHRLEISTUNG FÜR DAS AUF DER CD ODER DISKETTE GESPEICHERTE PROGRAMM ODER DAS IN DIESEM REGELBUCH BESCHRIEBENE SPIEL, SEI SIE AUSDRÜCKLICH ODER KONKLUDENT, FÜR IHRE QUALITÄT, LEISTUNG, HANDELSÜBLICHKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS PROGRAMM UND DAS SPIEL WERDEN „WIE BESEHEN" VERTRIEBEN. DAS GESAMTE RISIKO HINSICHTLICH IHRER QUALITÄT UND LEISTUNG VERBLEIBT BEIM KÄUFER. SSI IST IN KEINEM FALL HAFTBAR FÜR IDIREKTE, INDIREKTE, ZUFÄLLIGE ODER FOLGESCHÄDEN JEGLICHER ART, DIE AUS IRGENDWELCHEN SCHÄDEN IM PROGRAMM ODER SPIEL ENTSTEHEN, ODER FÜR DATENVERLUSTE, DIE IN IRGENDEINER FORM AUS DER VERWENDUNG DES PROGRAMMS ODER SPIELS ENTSTEHEN. DIES GILT IN JEDEM FALL, AUCH WENN SSI ÜBER DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN UNTERRICHTET WORDEN IST. (IN EINIGEN STAATEN IST DER AUSSCHLUSS ODER DIE BESCHRÄNKUNG EINER KONKLUDENTEN GEWÄHRLEISTUNG ODER HAFTUNG FÜR ZUFÄLLIGE ODER FOLGESCHÄDEN NICHT ZULÄSSIG, SO DASS DIE OBEN ERWÄHNTE BESCHRÄNKUNG ODER AUSSCHLIESSUNG MÖGLICHERWEISE NICHT AUF SIE ZUTREFFT.) SSI LEHNT DARÜBER HINAUS, ALLE DIESBEZÜGLICH BESTEHENDEN ODER GEÄNDERTEN BESTIMMUNGEN DER INTERNATIONALEN KONVENTION ZUM WARENVERTRIEB VOM 1. JANUAR 1988, AB UND SCHLIESST SIE AUS, EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF, ALLE HIERIN BEFINDLICHEN AUSDRÜCKLICHEN ODER KONKLUDENTEN GEWÄHRLEISTUNGEN, WORAUS FOLGT, DASS DER LIZENZNEHMER SEINEN RECHTSANSPRUCH AUFGIBT.

Das beigefügte Softwareprogramm und dieses Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte sind vorbehalten. Dieses Handbuch darf ohne vorherige schriftliche Zustimmung von SSI in Teilen oder als Ganzes weder vervielfältigt werden, sei es durch Fotokopieren, Fotografieren, oder Reproduktion, noch darf es übersetzt oder auf ein elektronisches Medium oder in maschinenlesbare Form gebracht werden. Das zu diesem Handbuch gehörige Programm darf nur vom ursprünglichen Käufer zur Benutzung auf dem Computer, für den es bestimmt ist, kopiert werden, wenn dies nötig ist. Wer Teile dieses Buchs aus irgendeinem Grunde, auf jeglichem Medium, reproduziert, macht sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und unterliegt im Rahmen des Urheberrechts der entsprechenden zivil- oder strafrechtlichen Verfolgung.

©1999 The Learning Company, Inc. und Tochtergesellschaft und Jordan Mechner. Alle Rechte vorbehalten. Prince of Persia ist ein eingetragenes Warenzeichen, und Red Orb Entertainment ist ein Warenzeichen von The Learning Company Properites, Inc. Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. QuickTime und das QuickTime-Logo sind unter Lizenz verwendete Warenzeichen. QuickTime ist in den USA und anderen Ländern eingetragen. Alle anderen Warenzeichen und eingetragenen Warenzeichen sind das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.